

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1427-0307 Indeks 321753
Cena 9 zł 99 gr

CD

NUMER 9/97

108
stron!

Nagrody redakcji

Gra miesiąca: Wyróżnienie i Eureka

Gambleriada Jesień '97

Wypełnij kupon zgłoszeniowy!

GRA MIESIĄCA:

Dungeon Keeper



WSZYSTKO O GRZE:



WSZYSTKO O GRZE:

Comanche 3



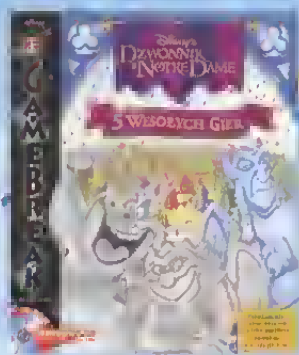
Axelerator



Rewia Gwiazd

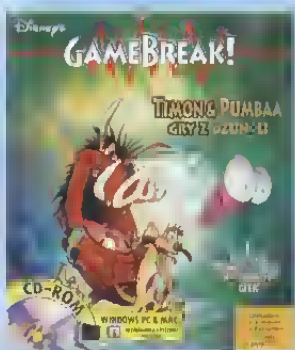
Baw się i ucz w magicznym świecie Disney'a

CD-ROMy z waszymi ulubionymi bohaterami dostępne w sieci OPTIMUS®



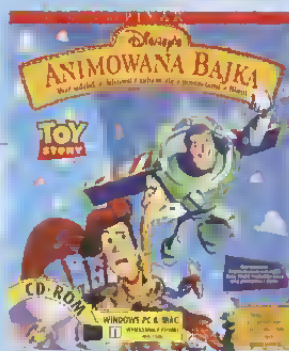
Dzwonnik z Notre Dame GameBreak - 5 Wesołych Gier

Kolekcja 5 gier zainspirowanych wspaniałą animowaną produkcją filmową Dzwonnik z Notre Dame. Wesołe trio Victor, Hugo i Laverne poprowadzą Cię przez 5 gier, których akcja rozgrywa się na Festiwalu Błaznów. Program pozwala na interaktywny kontakt z zabawnymi bohaterami; zawiera 8000 klatek oryginalnej animacji Disneya, opcję gry dla dwóch graczy, zróżnicowane stopnie trudności, niepowtarzalną muzykę, ponad 50 postaci. Instrukcja w języku polskim.



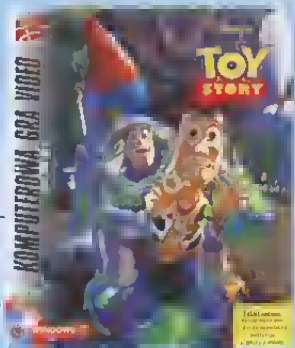
Timon and Pumbaa GameBreak - Gry z Dżungli

Nie mająca szacunku dla nikogo, kome-diowa para z Króla Lwa - Timon i Pumba, na których postępowanie wpływają grzecz, starając się jednocześnie uzyskać jak najlepszy wynik w grze. Produkt powstał w kooperacji Disney Interactive oraz 7th Level Inc. i zawiera: 5 wspaniałych gier arkadowych, urozmaicony dźwięk i efekty specjalne. Instrukcja w języku polskim.



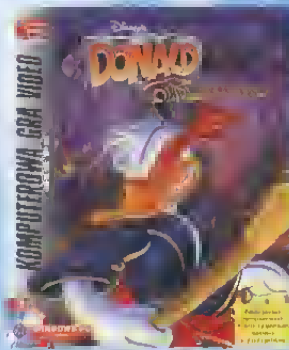
Toy Story - Animowana Bajka

Program pozwala wziąć udział w dzikich przygodach Buzz'a, Woody'ego i reszty gangu z Toy Story. Zawiera 15 scenarii w trójwymiarowej przestrzeni odpowiedzialnej za pomysłową wspaniałą grafikę. Wiele niespodzianek i gagów, wesołe sceny których nie było w filmie. 3 poziomy trudności, 5 ekscytujących rodzajów działania. Instrukcja w języku polskim.



Toy Story Komputerowa Gra Video na PC

Oparta na 16-bitowej grze pozwala Ci na poruszanie Woody'm: skakanie, bieganie, narkowanie w 17 sceniach. Zawiera ponad 40 godzin zróżnicowanej, wielopoziomowej gry; możliwa jest gra z perspektywy Woody'ego lub prowadzania go w wysięgowym samochodzie, doskonała animacja i cyfrowy dźwięk, zróżnicowany poziom trudności, grafika 3D. Instrukcja w języku polskim.



Donald in Cold Shadow - Komputerowa Gra Video na PC

Przygody Małui Mallard'a - Detektywa Kaczki. Gracze stoją twarzą w twarz z szalonymi piratami, kaczkami-zombi i innymi równie nieprzyjemnymi stworami. Zawiera ponad 50 godzin szybkiego gimn, walk ninjo wymagających wielką wytrwa. Unikalny sposób kontroli ruchów - nabywanie nowych zdolności podczas gry. Wspaniały, bogaty styl animacji, oryginalna muzyka, niezwykle humor, możliwy wybór trudności gry. Instrukcja w języku polskim.



DYSTRYBUCJA W POLSCE
OPTIMUS®

Więcej informacji:
OPTIMUS® ul. Nawojowska 118, 33-300 Nowy Sącz
tel. 0-18 43-77-97

© Disney

BLUE BYTE SOFTWARE PREZENTUJE

EXTREME VAULT

ZARÓJCZA AKCJA • NIESAMOWITA PRĘDKOŚĆ • WSPARIALA GRAFIKA 3D

TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK:

THE SETTLERS™

ARCHIMEDEAN DYNASTY™

BATTLE ISLE™

GAMBLER 10/97

94%

SECRET SERVICE 7-8/97

9/10

RESET 8/97

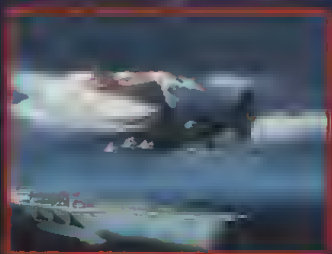
9/10

„Uwaga: Absolutny Killer!!!
Jakość sama w sobie!!!
Rewelacja!!!”

Reset 8/97



ZDOMINUJ PRZESTWORZĄ I ZIEMIĘ HELIKOPTEREM BOJOWYM SIKORSKY AH-23 ORAZ CZŁOPIEM NAJNOWSZEJ GENERACJI T-1.
EXTREME ASSAULT™ TO SUPER SZYBKA AKCJA 3D ZE SZCZEGÓŁOWĄ GRAFIKĄ, JAKIEJ NIGDY PRZEDTEM NIE WIDZIAŁAŚ.
3D TO TAKŻE WIE NA JEDEN!



CD PROJEKT™

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51; Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Na plycie str. 6

NEWS str. 8

Piotr Maskal

RECENZJE

16

Przewodnik Czytelnika

16



Dungeon Keeper
Jacek Ilczuk

18

Imperium Galactica
Brys

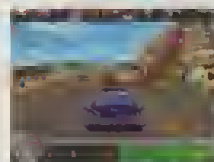
19

Great Battles of
Alexander
Sir Haszak

20

Sand Warriors
Jacek Ilczuk

21



Axelerator
Tymoteo

22

Chessmaster 5000
Andrzej Majkowski

23

Ardennes Offensive
Jacek Ilczuk

24



Bedlam 2:
Absolute Bedlam
Skawek

24

Award Winners No. 1
Lech Wiktor Piotrowski

25

Touche
Jacek Piekara

26



Scorchers
RooS

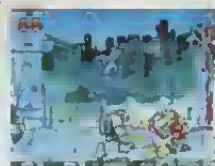
27

Amok
RooS

28

Liga Polska
Manager '97
Kniatol

29



Three Dirty Dwarves
Aler

30

Robby – Przyjaciół
w potrzebie
Palcus

30

Multimedialny słownik
Collinsa
Palcus

31

Encyklopedia Zwierząt
– Ssaki
Palcus

RYNEK

Łochy i my str. 12
Jacek Piekara

Zasłyszane str. 13

Escape ma roczek str. 13

Diablo party str. 14
V.A.

TARGI

Gambleriada Jesień '97 str. 34

GamblerClub str. 36

HARDWARE

Joysticki raz jeszcze str. 38
PiLA

Virtual Reality za grosze str. 39
PiLA

TEMAT NUMERU

Rewia gwiazd str. 40
Aler

Ankieta str. 46

TeTe str. 49
Kupon i zasady prenumeraty str. 61

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 9/97 str. 63
Indeks gier w numerze str. 63
Numery archiwalne str. 63
Oferta specjalna: GAMBLER CD 3/97 str. 63

VARIA'tkowo

Konferencja Dr. De Stroyera str. 66
Zwierzzenia intymne str. 67
Szkoła życia str. 67

INTERNET

Konsolowe serwisy str. 70
YuYo

Gra on-line inaczej str. 70
YuYo

Escape – audiotele str. 71

PSX

Vandal Hearts str. 72
Jacek Piekara

Persona str. 73
neoFITTA

SATURN

Scorcher str. 76
YuYo

Area 51 str. 77
YuYo

NINTENDO 64

International Superstar Soccer 64 str. 78
YuYo

Mario Kart 64 str. 80
YuYo

AMIGA

Explorer 2260 str. 82
YuYo

Forgotten Forever str. 82
YuYo

Gilbert Goodmate str. 83
YuYo

Sword str. 83
YuYo

Phoenix str. 83
YuYo

OPIŚY

86



Star Control 3
Jacek Ilczuk

90



Comanche 3
Wiktor Kałowski

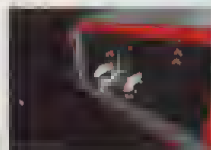
94

M.A.X.
Sir Haszak

98

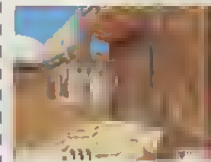
X-Wing vs. TIE Fighter
ZooltaR

100



Darklight Conflict
ZooltaR

102



Outlaws
Tymoteo

104



C&C: Red Alert
Multiplayer
Dusabre

Spis ogłoszeń

Albion	str. 39
AMI-COMM	str. 93
Artem	str. 32
ArWal	str. 73
AVAX	str. 74
CD Projekt	str. 3
CD Projekt Plus	str. 11
DEF	str. 74
EMITER	str. 93
Gambleriada	str. 69
Granet	str. 64
IPS CG	str. 107
ISA	str. 75
Laser	str. 32
LEM	str. 37, 45
L.K. AVALON	str. 64, 97
Lupus	str. 68
MATT	str. 97
Mercury Media	str. 67
Mirage	str. 81
Multimedia	str. 39
Multi-Styk	str. 108
Optimus	str. 2, 15, 33, 108
Radio WAWa	str. 97
Samsung	str. 65
Stawicki	str. 35
Techland	str. 97
TimSoft	str. 84-85
Wirtualny Świat	str. 9

Miesięcznik elektroniczny szulew
WRZESIEŃ 1997

Gambler Numer 4 (46), rok piąty
Mielad 35 000 egz
Numer indeksu J24418
Twinner ISSN: 1230-8678
Gambler CD Numer 9
Naklad 45 000 egz
Numer indeksu 321763
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Elder
Redaguje kolegium
Grzegorz Elder
Elżbieta Jaworska
(tekst redakcyjny)
Przemysław Jędrzejczyk
(artysta WWW)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Rzecznik, Rynek)
Piotr Waszak
(News)
Rafał Orlow
(CD-RQM Manager)
Jacek Plekars
(Publicystyka, Gambler Serwis
Listy do redakcji)
Wojciech Setał
(z-ca red. nacz., Tekst Temat numeru)
Aleksy Ochanski
(red. nacz., Opisy)
Krzysztof Czulec
Jacek Tłuczek
Walter Kozłowski
Paweł Ratajczyk
Kamil Ruszkowski
Marcin Wilchary
Tadeusz Zieliński

Współpracownicy
Tomasz Czulec
Mariusz Gabrys
Jakub T. Jędrzejczyk
Kamil Kulisiewicz
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skowronski
Tymoteusz Chodźkowski
Piotr Kakiet



Wydawnictwo LUPUS

jest członkiem

Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców



Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Srepińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tv 813527 enig.pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie
Redakcja techniczna
Korekta
Projekt graf. okładek
Ilustracja na okładce
Piotr Kakiet
Jolanta Balcer
Jolanta Jankowska
Piotr Kakiet
© Jacek Kopalnik

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni, 020 220029
(20) 416333
Małgorzata Sendek (kierownik biura)
Elżbieta Symt
Ewa Wiewiorska
Biuro pracuje w godz. 8.00 - 19.00

Dział Marketingu i Sprzedaży: Konrad Ręchowski

Za treści ogłoszeń
także nie odpowiada

Redakcja nie zwraca nie żądanych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania skróć i zmian

Nakładem: Reflex/S
03-748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Ples
ul. Okrzei 5

WWW: <http://www.lupus.waw.pl/gambler>

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 - 16.00**

Stąd do wieczności

Ostatnie wstępniaki pisałem w tonie melancholijno-moralizatorskim, czego mi zresztą Czytelnicy (jak zwykle surowi, choć życzliwi) nie omieszkali wytknąć. Uwagi dotyczyły zwłaszcza sprawy osławionego Carmageddona i kwestii brutalności w grach. Zawarte w Waszych listach i wypowiedziach argumenty skłoniły mnie zresztą do ponownego sformułowania się i w efekcie - rewizji (tylko w szczegółach) mojego poglądu. Efekty owego procesu myślowego będziecie mogli zaobserwować (podziwiać?) w następnym numerze, w którym wreszcie ukaże się recenzja gry Carmageddon - opóźniona właśnie ze względu na tło sprawy.

Tym razem zrezygnuję z filozoficznej pozy i przypomnę sobie o obowiązkach gospodarza, prezentującego Czytelnikom nowy numer pisma. Oto bowiem po fali zmian, jaką przeszliśmy na początku roku, przyszedł czas na uspokojenie i sprawdzenie, jak „nowa, lepsza formuła” sprawdza się - używając języka telewizyjnych reklam - „w praniu”. Wnikliwe rozpatrzenie Waszych głosów i ocen zaowocowało szeregiem zmian, które wdrażamy od tego numeru.

Najistotniejsza to wprowadzenie (pomysł stosowany w zachodnich, a ostatnio także rodzimych pismach) tytułów Gra miesiąca oraz Wyróżnienie. Pomoże to Wam w wyborze tych najciekawszych, najlepszych gier, na które warto wydać pieniądze. Nam zaś pozwoli utrzymać w ryzach system ocen, który po zimowej „denominacji” jakby wymknął się spod kontroli i pojawiły się w nim pierwsze objawy „inflacji”. Praktykom tym raz na zawsze mówimy „nie”.

Przy tej okazji postanowiliśmy także przedstawić Wam zupełnie oryginalne i nowe, choć nie tak prestiżowe, wyróżnienie Eureka! za innowacyjność. Jest to nawiązanie do kategorii „pomysł”, którą stosowaliśmy w starym systemie ocen Gamblera. „Eureka!”, okrzyk radości, jaki Archimedes wydał w kąpieli po odkryciu słynnego prawa, w naszym wypadku jest raczej okrzykiem rozpacz, tęsknoty za odrobiną oryginalności w światku gier, gdzie co drugi program jest klonem Dooma bądź C&C, a engine Quake'a ma zastosować coś z 5 rozmaitych tytułów. Warto więc uhonorować produkcje, które - tak jak w tym numerze Three Dirty Dwarves - nie są megahitami (albo nawet nie są udane), ale ich autorzy zrealizowali oryginalny pomysł.

W ramach zmian witamy też rubrykę Rynek, w której będziemy Was informować na bieżąco o wszystkich najważniejszych wydarzeniach. Rodzimi dystrybutorzy oprogramowania coraz częściej organizują najrozmaitsze akcje promocji czy przeceny, co w naszych warunkach, gdy gry są drogie, jest rzeczą istotną, zaś informacje na ten temat po prostu nie docierają do Was - klientów. Mam więc nadzieję, że trochę Wam pomożemy.

Kolejna zmiana to usankcjonowanie istnienia w ramach działu Recenzji kącika multimediów. O najważniejszych tytułach multimedialnych, edukacyjnych, growo-edukacyjnych (tzw. edutainment) czy dziecięcych będziemy Was informować na bieżąco. Na stałe pojawia się też dział Hardware, gdzie będziemy regularnie omawiać nowości w dziedzinie sprzętu.

Oczywiście, nowe działy nie zabrały miejsca poświęconego grom. Jak widzicie, objętość Gamblera wzrosła do 108 stron i, powiem Wam w sekrecie, wszystko wskazuje na to, że na tym się nie skończy. Oczywiście, wzrost objętości nie wpłynął na podwyższenie ceny Gamblera. Tacy już jesteśmy nieznosi.

Zresztą, mamy jeszcze w zanadru kilka nowych pomysłów. W najbliższym numerze pojawi się m.in. stały felieton jednej z najsympatyczniejszych i najbardziej zasłużonych dla branży postaci, Marcina „Borka” Borkowskiego, wieloletniego Naczelnego śp. Top Secret. Przyznam, że jeszcze nie czytałem premierowego wystąpienia Borka, ale rzucę się na nie pierwszy, gdy tylko trafi do redakcji. Wiele się od Marcina nauczyłem (zresztą nie ja jeden w Gamblerze) i po dziś dzień pozostaje on dla mnie Autorytetem przez duże A. Wie bardzo dużo i znakomicie pisze.

Z niecierpliwością oczekuję Waszych opinii na temat zmian oraz sugestii dalszych rozwiązań. Rynek się zmienia, Czytelnicy też, więc i proces doskonalenia pisma nigdy nie będzie miał końca. W Wielkim Świecie całkowite przeprojektowanie pisma następuje zazwyczaj co półtora roku...



NA PŁYCY

Warlords 3: Reign of Heroes

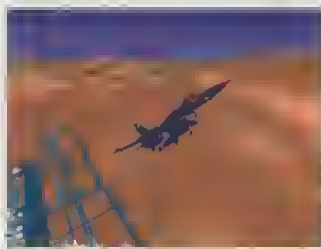
Nieznamość gry Warlords powinna być uznana za plamę na honorze każdego zapalonego stratega (a on sam spalony na stosie). Oto przed Wami trzecia – jeszcze bardziej rozbudowana, z dopieszczoną oprawą graficzną – część tej, zaliczanej do klasyki, strategii fantasy.

Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, DirectX 3.0



F-16 Fighting Falcon

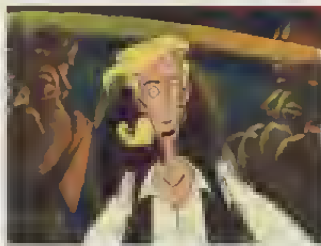
Bardzo ładnie prezentujący się symulator. W pełnej wersji możemy latać nad Izraelem, Cyprzem i Koreą – w wersji demonstracyjnej tylko nad tym ostatnim terenem. Autorzy postawili przede wszystkim na realizm – jak zwykle, mnóstwo klawiszy i ich kombinacji do zapamiętania.



The Curse of Monkey Island

Duuuuuuugo oczekiwana kontynuacja gry przygodowej, należącej już do klasyki tego gatunku. Dwie pierwsze części polecam nawet tym, którzy na co dzień nie lubią przygód. Czy autorom udało się zachować zabawną i przepelnioną humorem atmosferę? Częściową odpowiedź na to pytanie odnajdziecie, odpalając demko – niestety, ma ono limit czasowy.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, DirectX 3.0

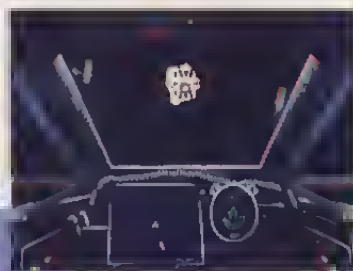


Wszystkie gry w wersji playable

X-Wing vs. TIE Fighter

Ta gra stała się sławna, zanim jeszcze weszła na rynek. Chyba więc nie muszę pisać, o czym jest. Grafika SVGA oraz wykreowane w studio efekty dźwiękowe czynią z programu niezły kąsek dla miłośników Gwiezdnych Wojen. (Opis – str. 98.)

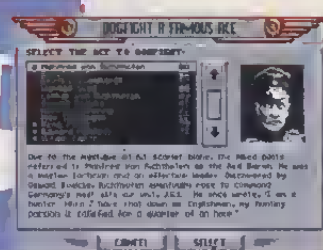
Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



Red Baron (pełna wersja)

Słynny niegdyś symulator, pozwalający zasiąść za sterami maszyn z I wojny światowej, pracujący w 16 kolorach. Możemy robić karierę (od początku wojny) lub uczestniczyć w wielu miśjach historycznych, m.in. w pojedynkach z asami lotnictwa.

Minimalne wymagania: 286, 1 MB RAM



Birthright: The Gorgon's Alliance

Nowa wersja demonstracyjna tej – oczekiwanej przez wszystkich fanów strategii – gry z elementami fantasy.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Carma-geddon

Wyścigi samochodowe w grafice VGA. Gracz kontroluje samochód, patrząc z góry od tyłu. Za wykonywanie ewolucji można uzyskać specjalne premie, podobnie jak za „artystyczne” rozjeżdżanie przechoźników. Wersja demonstracyjna ma limit czasu.

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM



Encyklopedia 1000-letniego Gdańska

Demo kolejnej encyklopedii dostępnej na naszej płycie. Tym razem omówi okazyjnie poznane różnice między historią Gdańska. Pełna wersja programu zajmuje dwie płyty CD-ROM i zawiera około 400 stron tekstu, ponad 2000 zdjęć w wysokiej rozdzielczości.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

FIFA Soccer Manager

Pierwszy menedżer piłkarski wydany przez EA Sports, prezentujący na rynku gier sportowych. W skład gry wchodzi 1000 piłkarzy, 1000 klubów i 1000 meczów. Oprawę graficzną

zobowiązała 120 artystów i animacji, przedstawiających przebieg spotkań. W wersji demonstracyjnej można rozegrać 8 kolejnych meczów w dowolnej lidze z Wysp Brytyjskich. Pełna wersja pozwala prowadzić zespoły z Niemiec, Włoch, Francji, Anglii i Szkocji.



Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM

Front Page Sports: Baseball Pro '98

Najbardziej realistyczny i do tej pory najbardziej dokładny gry w baseball. W Polsce gra jeszcze mało popularna, ale na Zachodzie, a



szczególnie w Stanach Zjednoczonych, bijąca rekordy popularności. Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, DirectX 3.0

Gooch Grundy's X-Decathlon

Jeśli myślicie już o rzucie oszczepem, skoku w dal i biegu na 100 m to znajdziecie sobie inną grę. Tu wszystkie dyscypliny są pokrócone. Na swojego bohatera możemy wybrać m.in. kangura o szarganych nerwach czy pierwszego w świecie wyrodnikowego goryla. Są też „zwykli” ludzie.



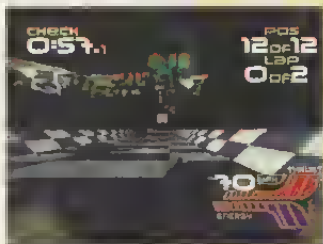
NBA Jam Extreme

Kolejna na naszym krążku gra w koszykówkę. Tym razem na pochwałę

wipEout 2097

Wyścigi na czas pojazdami przyszłości. Wersja demonstracyjna obsługuje karty wspomagające technologię Direct3D (choć nie jest to konieczne) – wymaga ich pełna wersja gry.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



Kącik minimum

Kolejna porcja programów, z których część wymaga do uruchomienia zaledwie procesora 386. W tym miesiącu niekwestionowanym hitem kącika jest trylogia role-playing, Yendorian Tales (patrz screen poniżej). Recenzowana w Gamblerze druga część owej trylogii dostała wysokie noty.

Większość zawartych w kąciku programów należy do kategorii SHAREWARE, określonej jako try-before-you-buy-it, tzn. autor udostępnił na próbę ograniczoną wersję



Kącik 3D

Kolejny miesiąc bicia rekordów przed nami. Ponad 30 MB towaru! Dla miłośników konwersji deathmatchowych nowa wersja PainKeep oraz świetna Defusion. Pamiętajcie jeszcze demko Quake Rally? Dzisiaj zagrać w pełną wersję tych wyścigów. QUARK, bardzo rozbudowany edytor, zapewni kilka bezsennych nocy wszystkim adeptom „Wydziału Architektury Quakowej”. Katalog README zawiera pliki i infor-

DDTPack #19

DDTPack – edycja dziewiętnasta, uaktualniona do numeru 8/97 Gamblera. Zgodnie z Waszymi postulatami, na płycie znajduje się DDTPack w formie rozpakowanej – tzn. nie musisz go instalować na swoim twardym dysku.

TeTepack #19

TeTepack – wydanie dziewiętnaste, zawierające wszystkie Tipsy & Tricky oraz rozwiązania opublikowane do numeru 8/97 Gamblera łącznie. Podobnie jak DDTPack, TeTepack znajduje się na płycie w formie rozpakowanej – tzn. nie musisz go instalować na swoim twardym dysku.



zasługuje dobry engine 3D. Do dyspozycji 29 drużyn zawodowej ligi NBA i 170 koszykarzy. Każdy z nich ma odrębną statystykę.



kę umiejętności, opracowaną na podstawie rzeczywistych danych.

Nitro Racers

Wyścigi samochodowe. Atmosfera podobna do panującej w Micromachines czy Death Rally. Gracz kieruje wozem z dużej odległości, w



bardzo ładnie wyrenderowanej sceny.

Pandemonium

Na pierwszy rzut oka – zwykła zręcznościówka. Jednak wzbogacona w efekty

3D staje się miłą dla oka – mamy nawet cieniowanie Goratada! Uwaga: demo to w praktyce dwie wersje. Gra obsługuje karty 3Dfx – jeśli taką posiadasz, musisz zaznaczyć to



podczas instalacji. Potem, aby zmienić wersję programu, należy go ponownie zainstalować.

PGA Tour Pro

Gra w golfa oddająca w każdym, najdrobniejszym nawet szczególe niuanse tej elitarniej rozrywki. Całość, zaopatrzona w rewolucyjną, fotorealistyczną grafikę, zasługuje na najwyższe uznanie. Gra raczej dla profesjonalistów.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX 3.0



Safe-cracker

Gra przygodowa z ładną grafiką. Twoje marzenie się spełniło. Nie dość, że zostałeś agentem ochrony jednego z najbogatszych ludzi na świecie, to teraz masz szansę zostać szefem ochrony. Niestety, musisz dowiedzieć swojego zaangażowania i wykazać się zdolnym doświadczeniem, przebijając skomplikowaną i trudną drogę.



Minimalne wymagania: 486DX66, 8 MB RAM, DirectX 3.0

Sand Warriors

Zręcznościowy symulator 3D. W łać akcji wpleciono elementy z czasów starożytnego Egiptu oraz elektrycznej supertechnologii. Dwie nacje walczą ze sobą o prawo do przetrwania na umierającej planecie

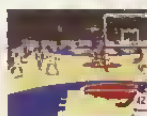
Tawy. Nagroda za zwycięstwo? Nowa technologia, dająca możliwość kolonizacji tej pustynnej planety



Minimalne wymagania: 486DX50, 16 MB RAM

Slam 'N Jam

Koszykówka. Zaletą gry jest przede wszystkim dynamiczna kamera, dokładnie pokazująca rozgrywkę się pojedynku plecu na plecu.



Minimalne wymagania: 486DX66, 16 MB RAM



swojego programu, aby potencjalny nabywca mógł się przekonać, czy warto ten program kupić.

Kącik techniczny

- Sterowniki DirectX dla Windows 95 wersje 2.0, 3.0, 3.0a.
- Bogata kolekcja poprawek do gier.
- Niezbędne programy narzędziowe.



Kącik muzyczny

Kolejny kącik muzyczny z twórczością naszych czytelników. Tym razem prezentujemy utwory Rafała Krawczyka.



NAPŁ

Wszystkie gry w wersji playable

CZAR PODNIEBNYCH EWOLUCJI

TOMB RAIDER 2

Po dość długim okresie plotek i nie-domówień firma Eidos nareszcie oficjalnie ogłosiła plany wydania drugiej części przeboju Tomb Raider. Będziemy więc mieli okazję ponownie spotkać Larę Croft, uroczą bohaterkę gry. Uzbrojona w nowe śmiertelne zabawki Lara przemierzać będzie kolejne labirynty i podziemia w poszukiwaniu zaginionych skarbów i złych ludzi. Na uwagę zasługują zupełnie nowe lokacje (np. miasto



– na screenie). Podobno poprawiony został light sourcing oraz zwiększono możliwości interakcji z otoczeniem. Termin: koniec 1997. Producent: Eidos. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)

LONGBOW 2

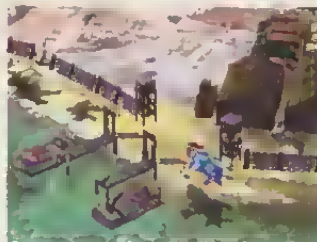
Pierwsza część tego symulatora zdobyła sporą popularność kilka miesięcy temu. Dzięki dużej liczbie nowych elementów, Longbow 2 ma szansę powtórzyć sukces poprze-



dnika. Nacisk w grze położony jest przede wszystkim na opcje multiplayer. Gracze mogą latać zarówno w teamach, jak i walczyć przeciwko sobie. Dodano nowe maszyny – np. pojawiły się Kłowa i Blackhawk. Longbow 2 ma też generator kampanii, dzięki któremu uzyskasz pewność, że nie trafi Ci się dwa razy ta sama misja. Poprawiona została, i tak już dobra, grafika gry. Ciekawe, jak te wszystkie zmiany wpłyną na wymagania... Termin: koniec 1997. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

NUCLEAR STRIKE

Najpierw był Desert Strike. Potem Jungle Strike. Następnie Soviet Strike. A już niedługo ukaże się kolejna część cyklu pod tytułem Nuclear Strike. Na czym będzie polegać, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Niezwykły mały helikopter produkcyjny USA po raz kolejny będzie dawał wycisk wszystkim wrogom narodu. Podobnie jak w poprzednich częściach, w niektórych misjach będziemy mogli kontrolować inne poja-



zdy, np. czołg, Harrier lub poduszkiowiec. Od poprzednich „strajków” NS ma się odróżniać m.in. fotorealistycznie oddanym terenem, nad którym będziemy latać. Termin: koniec 1997. Producent: Electronic Arts. Platforma: PSX. (frogger)

X-FIGHTERS

X-Fighters to bardzo nietypowy symulator lotniczy osadzony w czasach II wojny światowej. Nietypowy dlatego, że daje graczowi możliwość projektowania własnych maszyn! W trakcie rozgrywki można zbudować własne myśliwce, uży-



wając elementów dostępnych w danym czasie. Jeżeli nie czujesz się na siłach jako konstruktor, możesz sobie wybrać maszynę spośród kilkunastu mało znanych samolotów II wojny światowej. Gdy już zdecydujesz się, jaki samolot będziesz pilotował, przed Tobą kampania, w której przekonasz się, czy Twoje wynalazki są w stanie zmienić bieg historii. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

KONKURS WARHAMMERA

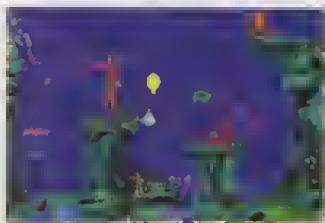
15 lipca upłynął termin przyjmowania odpowiedzi na Warhammerowski konkurs opublikowany w Gamblerze 6/97. Spośród wielu czytelników biorących udział w konkursie zostało wybranych pięć osób, które otrzymają nagrody. Oficjalne wyniki oraz wykaz przyznanych nagród (w miarę możliwości, zgodnie z oczekiwaniami zwycięzców) podamy w numerze październikowym. Nagrody zostaną następnie rozesłane pocztą. (frogger)

ZAGADKI LWA LEONA

Leryx Longsoft zapowiada na 15 września kontynuację Lwa Leona. Po przeżyciu wielu przygód Lew Leon postanowił odpocząć i zająć się rozwiązywaniem zagadek. W grze biorą udział te same postacie, co w części pierwszej, ale jeszcze ładniej narysowane i lepiej animowane. Grafika prezentuje się wspaniale – 65 tys. kolorów plus dwa plany graficzne dające wrażenie głębi.



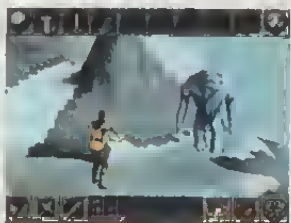
Łamigłówek łączą się w fabularną całość i wykorzystują prawa fizyki. Gracz poznaje ich działanie na praktycznych przykładach, więc zabawa ma charakter edukacyjny. Czekamy. Termin: wrzesień 1997. Producent: Leryx LongSoft. Dystrybutor: Optimus Bis. Platforma: PC CD-ROM. (Hombre)



AHOJ, PRZYGODO!

MASK OF ETERNITY

Ósma część cyklu King's Quest. Bohaterem gry jest Connor, syn rybaka. Musi usunąć klątwę, która zamieniła mieszkańców krainy w kamień. Aby dowiedzieć się, kto jest sprawcą zła i



dłaczego on sam został oszczędzony, Connor będzie musiał rozwiązać mnóstwo zagadek i odszukać cztery części legendarnej Maski Wieczności. I tym razem autorką scenariusza jest Roberta Williams, współwłaścicielka firmy Sierra. Nowością jest fakt, że Mask of Eternity ma w pełni trójwymiarowe środowisko. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

RIVEN

Długo oczekiwana druga część gry Myst już niedługo zawita na półki sklepowe. Dołączymy w niej do Atrusa, poszukującego swej zaginionej żony, Catherine. Podobnie jak część pierwsza, Riven wyróżniać się będzie piękną, renderowaną grafiką. Powiększono obszar, po którym można się poruszać, wzrosły też możliwości interakcji z innymi posta-



ciami w grze. Sam scenariusz będzie podobno dłuższy i bardziej wciągający niż w części pierwszej. Oprócz samej gry na płycie znajdzie się też ponad 40 min nastrojowej muzyki. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)

ZORK: GRANO INQUISITOR

Kolejna, ósma już część słynnego cyklu Zork trafi do rąk wielbicieli serii jeszcze przed końcem roku. Tym razem wcielisz się w postać młodego bohatera,



który zdecydował się walczyć z tyranią Wielkiego Inkwizytora, trzęsącego całą krainą. Inkwizytor zabronił używania magii, aby móc lepiej kontrolować ludzi. Jeżeli chcesz pomóc obywatelom Zorku, będziesz musiał odnaleźć członków tajnego ruchu oporu i z ich pomocą znaleźć sposób na obalenie Inkwizytora. Podobnie jak poprzednie części, Zork: Gł wyróżnia się znakomitą grafiką w wysokiej rozdzielczości. Termin: koniec 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Patrz

<http://www.polbox.com.pl/lupus>

<http://www.pol.pl/pcq-news>



**WYDAWNICTWO
LUPUS**

PL 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. 416 333, 651 37 00
e-mail: pckurier@lupus.waw.pl

Natychmiast



Firma Wysilkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

Kupując
jedną grę z naszej
oferty masz prawo do
zakupów poniższych tytułów
po promocyjnych cenach:

Cronicles of the Sword (2CD) - 39 zł

Teenagent - 29 zł

Ready & Alert - 39 zł

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



DUNGEON KEEPER

Gra RPG połączona ze strategią w czynie rzeczywistym gdzie zobaczysz ich władzę, 40 misji podczas których będziesz bronił bogactw zgromadzonych w lochach przed całą armią śmiechów. Gra jest w całości po Polsku.

136 zł



MEGAPAK 7

Megapak 7 to zestaw 10 wspaniałych gier są nimi: 3D Ultra Pinball 2, Caesar 2, Earthworm Jim, Road Rash, Creature Shock, U.S. Navy Fighters, Cene-wars, Missionforce: Cyberstorm, A-10 Cuba, Heroes of Might & Magic.

169 zł



SETTLERS II

Słynna Gra ekonomiczno-strategiczna od-wzorowująca powstanie i rozwój kolonii małych, sympatycznych osadników. Jeden z największych hitów na rynku gier komputerowych znowu w sprzedaży.

119 zł



ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spłoszonego na naturę, zaginionym zwierzętom. Przed tobą spróbowanie scenariusza egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra jest w całości po Polsku.

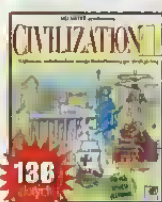
119 zł



ECSTATICA II

Jedną z najlepszych gier ostatnich miesięcy polecamy przygodówki, horroru i gry z elementami akcji. Ecstati-ca 2 to ponad tysiąc lokacji, w których napotkasz setki nieprzyjacielskich stworów. Gra otrzymała znakomite oceny w pismach branżowych. Gra jest w całości po Polsku.

129 zł

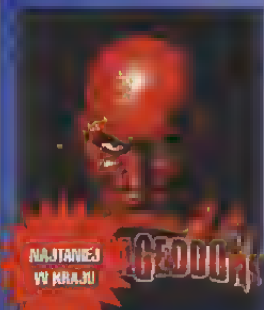


CIVILIZATION II

Odkrywaj, zwycięgaj, politykuj, dokładnie planuj każde posunięcie. W tej grze albo przetrwasz próbę czasu, albo twoje imię zniknie w mrokach historii. Gra jest w całości po Polsku.

136 zł

Wirtualne Hity Miesiąca



CARMAGEDDON

Carmageddon to brutalne wyścigi samochodowe, w których twoim jedynym celem jest dojechanie do mety jako pierwszy. Aby tego dokonać twój samochód wyposażony został w wymyślną broń, która pomoże ci skutecznie wyeliminować przeciwników. Pędząc po 36 trasach nie musisz

NAJTANIEJ
W KRAJU

EXTREME ASSAULT

Zdominuj niebo i ziemię swoim helikopterem bojowym Sioux AH-23 oraz czołgiem nowej generacji T-1. Extreme Assault oferuje ultra szybką akcję ze szczegółową grafiką jakiej do tej pory nie było. Przed tobą 57 wspaniałych misji, 6 olbrzymich strzelnic, 41 różnorodnych celów i kilkanaście dodatkowych



NAJTANIEJ
W ŚWIECIE

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY					
A.D. 2044 PL	110 zł	Investor PL	125 zł	The Crow'	119 zł
Archimedeon Dynasty	99 zł	KKND	139 zł	Tomb Raider	136 zł
C&C Red Alert	145 zł	Low Leon PL	89 zł	Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
C&C Counterstrike	86 zł	Lords of the Realms 2	138 zł	Virtual Pool	69 zł
Destruction Derby 2	129 zł	M.A.X.	129 zł	X-Wing vs. Tie Fighter	179 zł
Diablo	145 zł	Master of Orion II	137 zł	PROGRAMY EDUKACYJNE	
Die Hard Trilogy	136 zł	Ms Close Combat	109 zł	3D Atlas pl.	144 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska)	99 zł	Ms Monster Truck	109 zł	DK: Encyklopedia przyrody PL	169 zł
Dragon Lore 2	129 zł	MDK	135 zł	DK: Jak to działa? PL	169 zł
Fifa 97	139 zł	NBA 97	137 zł	Dyktafon	95 zł
Fifa Soccer Manager	137 zł	Need for Speed II	137 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Formula 1	179 zł	Privateer II: The Darkening	150 zł	Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Flying Corps	139 zł	Sega Rally	109 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Frankenstein	69 zł	Settlers II - Nowe Misje	69 zł	Ms Cinemania 97	139 zł
Heroes of Might & Magic II PL	145 zł	Smurfy PL	110 zł	Ms Encarta 97	139 zł
Interstate'76	136 zł	Speedster	129 zł	Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	110 zł
		Theme Hospital	137 zł	Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

**SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64**

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

FANTASTIC FOUR

Ta trójwymiarowa gra zręcznościowa w pierwszej kolejności ukaze się na PSX. Głównymi bohaterami są: tytułowa wspaniała czwórka oraz ich odwieczny przeciwnik, doktor Doom. Tym razem doktor planuje zbudowanie maszyny czasu, która umożliwi mu kontrolowanie ludzi we wszystkich czasach jednocześnie. Ponieważ maszyna wymaga wielu dzi-



waczych komponentów, doktor chce, aby nasi bohaterowie je dostarczyli. Liczy na to, że przy okazji wykonywania zadania zginą i problem sam się rozwiąże. Tak więc jeden z komiksowych bohaterów, kierowany przez gracza, będzie przemierzać mnóstwo poziomów w poszukiwaniu części maszyny. Potem czeka nas końcowe starcie z Dr. Doomem. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

BATMAN & ROBIN

Jak nietrudno się domyślić, gra oparta jest na filmie, który jakiś czas temu mieliśmy okazję podziwiać na ekranach kin. Podziwiać to zbyt mocne słowo, gdyż film (przynajmniej moim skromnym zdaniem) nie był najlepszy. Podobnie jak poprzednie gry o Batmanie, tak i ta będzie zręcznościówką ze śladowymi elementami przygodówki i bijatyki. Zgodnie z nowymi trendami mody, Batman & Robin oferować będzie trójwymiarowe otoczenie i sporo sekwencji wideo. Termin: koniec 1997. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SID MEIER'S GETTYSBURG

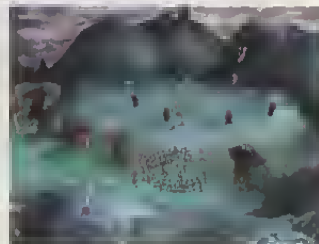
Tytuł brzmi niezłe, prawda? Gra strategiczna przygotowywana przez samego słynnego Sida Meiera – to musi być coś dobrego. I rzeczywiście, na pierwszy rzut oka wygląda całkiem, całkiem. Wprawdzie gier przedstawiających bitwę pod Gettysburgiem było już mnóstwo, jednak ją wyróżnia się dużą liczbą możliwości i ciekawą oprawą. Z wyglądu Gettysburg przypomina skrzyżowanie gry Fields of Glory firmy MicroProse z Universal Military Simulator (wątpię, czy ktokolwiek jeszcze pamięta tę ostatnią). Jednym słowem, jest to produkt dla prawdziwych strategów, nad którym prawdopodobnie będzie



można spędzić niejedną noc. Termin: początek 1998. Producent: Electronic Arts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

POPULOUS 3

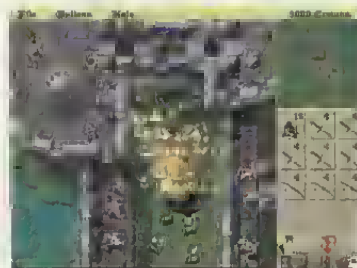
Od wydania rewelacyjnej na swoje czasy gry Populous, minęło 8 lat. Pojawiło się mnóstwo gier naśladujących oryginał, rzadko jednak mu dorównujących. Wszystkich amatorów tego typu Simów ucieszy zapewne fakt, że Bull-



frog zapowiedział Irzecią część słynnej gry. W pełni trójwymiarowe środowisko oraz zupełnie nowy arsenał atrakcji, które gracz będzie mógł serwować swoim wyznawcom (wśród nich plagi, pozary i armie umarłych). Mieszkańcy rządzonej przez niego planety nie będą już jednakowi. W zależności od wykonywanej funkcji ich wygląd oraz cechy charakteru mają się różnić. Populous 3 oferować będzie grę przez modem lub po sieci do czterech graczy jednocześnie. Termin: koniec 1997. Producent: Bullfrog. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

LORDS OF THE REALM 2: SIEGE PACK

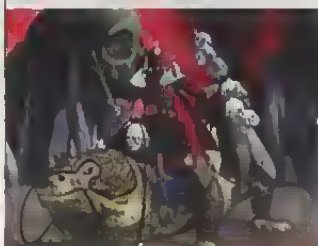
Według oświadczeń Sierra, Lords of the Realm 2 jest najlepiej sprzedającą się grą strategiczną w historii firmy. Nic zatem dziwnego, że w stosunkowo niedługim czasie po jej wydaniu pojawił się pierwszy dodatek. Siege Pack oferuje graczom 10 nowych modeli zamków, 20 nowych map, edytor do tworzenia własnych map oraz specjalny tryb dla osób, które nie lubią się bawić w ekonomię, umożliwiając pomijanie odstępów czasu między bitwami. Zapowiada się wspaniała zabawa, tym bardziej że Lords of the Realm 2: Siege Pack wyposażona



jest w całkiem niezłej opcje sieciowe. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

LORDS OF MAGIC

Fabula tej nowej gry strategicznej osadzona jest w świecie fantasy (elfy, krasnoludy, smoki itd.). Antagonistą jest zły lord Balkoth. Gdy odnalazł starożytny artefakt i zawarł przymierze z plemieniem barbarzyńców, jego moc znacznie wzrosła. Hordy Balkotha bezlitośnie pustoszą krainę za krainą i jeżeli ktoś go nie powstrzyma, świat Urak niedługo w całości znajdzie się pod jego kontrolą.



Lords of Magic łączy elementy czystej strategii (bitwy) z elementami decyzyjno-ekonomicznymi (sojusze, rozbudowa i zarządzanie miastami). Ma rewelacyjną grafikę. Lords of Magic oferuje ponad 80 w pełni animowanych potworów, ponad 160 różnych czarów bojowych. W miarę postępu w grze Twoi dowódcy będą nabierać doświadczenia, a ich umiejętności wzrosną po każdej wygranej bitwie. Bardzo rozbudowane są opcje handlowe – kupować i sprzedawać można wszystko, od czarów aż po całe miasta, oraz opcje dy-



DARK COLONY

Firma Gametek dość dokładnie wstrzeliła się w ofensywę informacyjną dotyczącą badawczej misji Pathfinder. W jej najnowszej grze strategicznej czasu rzeczywistego, zrobionej zresztą przez znaną z licznych strategii firmę SSI, ludzie (posługujący się robotami) i „szarzy” (Grey – wyposażeni w „broń biologiczną”) postanawiają dokładnie zbadać Czerwoną Planetę, co oczywiście wywołuje konflikt.



W Dark Colony Mars nie wygląda tak monotennie i jednolite jak na zdjęciach przysyłanych przez Pathfinder. Jest z pewnością mniej czerwony, za to dużo brzydszy – można tam spotkać np. las pajęczyny.

W grze wprowadzono rozróżnienie dnia i nocy oraz możliwość cho-

wania się przed ogniem nieprzyjacielskim za przeszkodami i terenowymi. Można liczyć na wiele ozdóbek, m.in. bardzo udane eksplozje i hektolitry krwi chlustającej z ranionych jednostek. Między misjami można obejrzeć znakomite animacje.

Premiera światowa gry zbiegnie się z premierą polską, a ją będzie połączona ze specjalną promocją, wspieraną przez redakcję Gamera. Przy zakupie oryginalnej gry będzie można skorzystać z dodatkowej oferty (szczegóły w dziale Rynek na str. 13). Termin: 1.09.1997. Producent: Gametek/SSI. Dystrybutor: L.E.M. Platforma: PC CD-ROM. (Sir Haszak)



OUTPOST 2: DIVIDED DESTINY

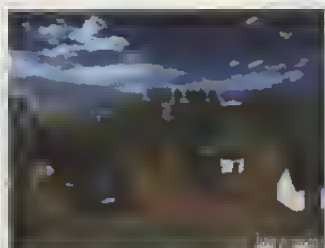
Outpost była jedną z pierwszych gier strategicznych wydanych na kompie. W swoim czasie cieszyła się sporą popularnością ze względu na ładną grafikę i ciekawe opracowanie. Wszystkich amatorów kosmicznych podbojów uraduje zapewne fakt, że Sierra zajmuje się drugą częścią tej gry. Outpost 2 stanowi połączenie gry decy-



zyjnej w stylu Simów (rozwój ekonomiczny kolonii) ze strategią w czasie rzeczywistym (konflikty zbrojne). Gracz może wcielić się w przywódcę kolonii Eden lub w przywódcę rebelianckiej bazy Plymouth. Dla każdej strony przygotowano po 12 misji. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

PLAGUE

Plague to nowa gra w stylu Command & Conquer (czyli strategia w czasie rzeczywistym) opracowywana przez firmę Eidos. Akcja gry będzie osadzona w fikcyjnym świecie, przypominającym czasy średniowiecza. Oprócz elementów typowych dla klonów Warcrafta, Plague ma zawierać wiele dodatków decyzyjno-ekonomicznych, co uczyni z niej grę o wiele bardziej skomplikowaną niż by się z pozoru wydawało. Oprócz wielu ciekawych innowacji najbardziej rewolucyjnym posunięciem jest niewątpliwie wprowadzenie trójwymiarowego terenu. Do dyspozycji gracza będzie ponad 30



misji różnego rodzaju. Termin: koniec 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT

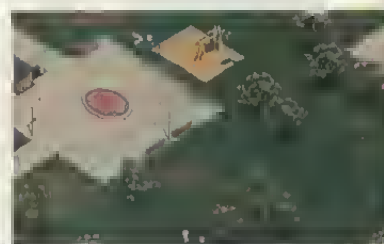
Akcja gry toczy się wiele lat po zdarzeniach ukazanych w części pierwszej. Na planecie Yavaun sporo się zmieniło.



Ludzcy koloniści znaleźli nareszcie swoje miejsce wśród innych ras. Gdy zakończyły się wojny z Obcymi, ludzie zrobili to, co zawsze umieli najlepiej: podzielili się na wrogie frakcje i zaczęli walczyć ze sobą. Oprócz fabuły w grze niewiele się zmieniło – w dalszym ciągu jest to typowa reprezentantka strategii w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji gracza odnawiająco nowe typy broni, nowych map i nowych misji. Oprócz tego zostały poprawione opcje sieciowe. Termin: koniec 1997. Producent:SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

POLICE QUEST: SWAT 2

Seria Police Quest coraz bardziej oddala się od początkowych wzorców. Już wydany ponad rok temu pierwszy SWAT nie był klasyczną przygodówką. SWAT 2 natomiast nie ma nic wspólnego z pierwszymi częściami cyklu. Jest to bowiem strategia czasu rzeczywistego, a nie gra przygodowa. Wykonaniem graficznym przypomina np. UFO czy Laser Squad. Gracz wciela się w dowódcę oddziału antyterrorystycznego lub, jeżeli woli, w przywódcę grupy terrorystycznej. SWAT oferuje po 15 oryginalnych misji dla każdej strony. War-



to zwrócić uwagę na bardzo rozbudowane opcje sieciowe gry. Termin: koniec 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

TYLKO W SKLEPACH

CD PROJEKT

Co MIESIĄC NOWA OFERTA SPECJALNA

NIE PRZEPLĄCAJ! - KUP TANIEJ



ECSTATICA II ~~148 zł~~
wrzesniowa
Cena 119 zł

WSZYSTKIE SKLEPY OTWARTE SĄ
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9⁰⁰-20⁰⁰
SOBOTA I NIEDZIELA 10⁰⁰-16⁰⁰
ZAPRASZAMY

Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
i wysyłkowo cała **Polska**



KATHARSIS ~~125 zł~~
wrzesniowa
Cena 59 zł

ZIEMIA WE WSZECHŚWIECIE ~~120 zł~~
wrzesniowa
Cena 79 zł

OFERTA WAŻNA TYLKO WE WRZEŚNIU. IŁOŚĆ PRODUKTÓW OGRANICZONA. CENY DOTYCZĄ STAŁYCH KLIENTÓW SKLEPÓW CD PROJEKT.

JOYSTICK PC SABRE PRO
wrzesniowa
Cena



69 zł

PANDEMONIUM ~~199 zł~~
PLAYSTATION

wrzesniowa
Cena 159 zł

LOCHY I MY

Polska premiera gry Dungeon Keeper, zorganizowana przez IPS Computer Group przy współpracy Electronic Arts, odbyła się 4 lipca. Polska inauguracja zbiegła się w czasie z premierami w innych krajach świata. Najbrzydszych, najzłośliwszych i najbardziej okrutnych ludzi z branży komputerowej firma IPS zaprosiła do Łochów na warszawskim Starym Mieście. Gości podejmowano przepyszny napojem, w skład którego wchodziła krew elfich niemowląt i orkowy spirytus (z dodatkami kilku garści piotunu i wiedźmiego zieleń).

Witały nas szkaradne monstra o pokrwawionych twarzach i sztychach, demony z batogami, ubrani w czerwień kat z ogromnym toporem oraz całkiem ponętne sukuby. Honory pana domu pełnił sam Strażnik Łochów przyodziany w gustowny hełm z dwoma rogami. Zgłodniałym podano półmiski pełne strawy – na uznanie zasługiwały zwłaszcza zapiekane stopy hobbitów (Frodo, mój skarb, glum, glum), marynowane elfie uszy i flaczki ze świeżutkich paladynów.

Clou programu stanowiła prezentacja gry Dungeon Keeper, poprowadzona przez Emila Leszczyńskiego z magazynu Escape. Można było wysłuchać ścieżki dźwiękowej gry oraz porozmawiać ze specjalnie przybyłym na imprezę gościem z Electronic Arts, nie kryjącym swego zachwytu dla rozmachu polskiej premiery gry. Firma IPS zapoczątkowała świetny zwyczaj (na naszym rynku dotąd nieznanym) organizowania atrakcyjnych premier, nie ograniczających się tylko do nudnych konferencji prasowych. Oby tak dalej. Czekamy na następne zaproszenia.

Jacek Piekara



Grzegorz Onichimowski (z kosą w dłoni) w otoczeniu wiernych poddanych.



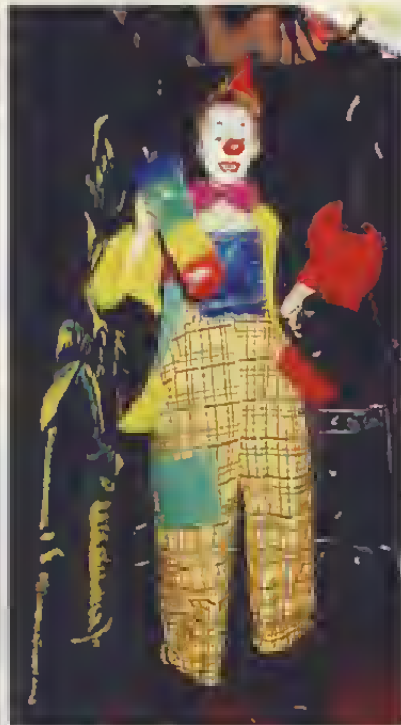
Obyci Inga Serdakowska i Jacek Piekara. Z zazdrością przygląda im się Emil Leszczyński.



Jacek Piekara jak zwykle w otoczeniu demonów płci żeńskiej.

Inga Serdakowska wyraźnie nie boi się kąt. Coż, sądząc po bluznach na szyi, miała już z tym panem do czynienia.

Kobieta z kołobaczem w dłoniach. Uwielbiamy to!



A ten pan trafił tu chyba z innej bajki. Zresztą... i tak został ścięty.

Recenzja gry
Dungeon Keeper
na str. 16

ZASŁYSZANE

● POLSKA

4 lipca IPS CG podpisał na 2 lata umowę z firmą developerską Metropolis Software House na dystrybucję jej produktów. Owocem współpracy będą 4 gry. W tym roku mają się ukazać 2 z nich: przygodówka Książę i tchórz (premiera planowana na 30 października) i strategia Reflux (31 grudnia).

CD Projekt podpisał umowę z firmą Melin Studio z Łodzi, przyznającą mu wyłączność na dystrybucję nowego programu do nauki języka angielskiego, przeznaczonego dla dzieci. Program ma łączyć zabawę z nauką, a nagrodą za przejście etapu będzie prawdziwa kreskówka.

Według ostatnich notowań CD Projekt sprzedał już 8000 sztuk Warcrafta II.

Mirage Software & Media najprawdopodobniej będzie w Polsce dystrybuować produkty Broderbunda. Jeśli tak się stanie, wśród tytułów wydanych na rynku polskim z pewnością znajdą się: III część doskonałej gry strategicznej Warlords oraz przygodówka Riven (news – str. 8), następca sławnego Mysia (sprzedano 9 mln egzemplarzy, co czyni go w tej kategorii rekordzistą wszech czasów).

Obie gry zostaną wydane w wersji polskiej.

29 lipca Mirage Software & Media podpisała z Intellem umowę, na mocy której stała się jego oficjalnym partnerem developerskim. Dzięki tej umowie Mirage uzyskała dostęp do dokumentacji wszystkich nowinek technicznych, opracowywanych obecnie przez Intel'a (m.in. powered Pentium II, nowy system dźwięku przestrzennego). Ich obsługa będzie zaimplementowana we wszystkich nowych grach firmy Mirage.

Powstała w maju firma L.E.M. (LiComp-EMPiK-Multimedia) ma kłopoty z zarejestrowaniem nazwy. Sprawa powołać zmierza ku szczęśliwemu zakończeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że jedna z największych firm dystrybucyjnych w Polsce na razie nie nazywa się wcale.

Rusza specjalna promocja przygotowana przez Gamblera i czołowych wydawców gier komputerowych. W niektórych produktach znajdzie się kupon prenumeraty Gamblera CD. Po jego wypełnieniu i wysłaniu można zaoszczędzić ok. 50 zł, a przy tym wygrać dodatkowe nagrody w postaci gier! Pierwszą grą z kuponami będzie Dark Colony, wydawana

w Polsce przez L.E.M. (news – str. 10), której premiera planowana jest na 1 września.

Nowa gra strategiczna Clash firmy Leryx LongSoft jeszcze się nie ukazała (Optimus Bis, jej wydawca, zapowiedział premierę na 15 września), a już autorzy planują wydanie wersji deluxe w marcu przyszłego roku. Zmiany mają być znacznie głębsze niż wynikałoby to z dodania słówka deluxe. Recenzja gry Clash za miesiąc.

L.K. Avalon znalazł na Zachodzie wydawcę dla A.D. 2044. Angielską wersję tej przygodówki dystrybuować będzie angielska firma Flair, zajmująca się już sprzedażą jednego polskiego produktu – Lwa Leona.

Firma Ar-Wal z Opoli, której standardowa linia telefoniczna (077) 746 443 została uszkodzona w wyniku powodzi, podaje numery tymczasowe: fax (077) 549 194, tel. 0601 746 443.

● ZAGRANICA

Firma Intergraph ogłosiła, że Dennis Fong – zwycięzca turnieju Total Annihilation, zorganizowanego przez nią na targach E3 – zgodził się wziąć udział w turnieju Quake'a, który zostanie rozegra-

ny na zjeździe SIGGRAPH '97 w Los Angeles. Pula nagród wynosi 4500 USD (za I miejsce 2000 USD oraz akcelerator graficzny Intense 3D; nagrody po 1000 USD dla tych, którzy pokonają Fonga).

Electronic Arts podpisał umowę dystrybucyjną OEM z Fox Interactive. Na jej mocy EA będzie mogła sprzedawać produkty Foga producentom sprzętu, którzy zechcą dołączać je do swych komputerów. Fox zapowiada wydanie w drugiej połowie bieżącego roku kilku gier znanych z ekranu: m.in.: X-Files: Unrestricted Access – interaktywna wyprawa w krainę „Archiwum X”; The Simpsons: Virtual Springfield – gra przygodowa oparta na popularnym serialu telewizyjnym; 3D Aliens vs. Predator oraz przygodówka nawiązująca do, mającego się ukazać łąka chwila, serialu animowanego Anastasia.

W końcu lipca doszło do finalizacji zakupu Maxisa przez Electronic Arts, o czym było głośno już od początku czerwca. Mam nadzieję, że wpłynie to pozytywnie na prace Maxisu – podczas E3 firma nie była pewna, co I kiedy uda jej się wydać. A na SimCity 3000 czeka wielu miłośników poprzedniej wersji tej gry.

ESCAPE MA ROCZEK

Telewizyjny Magazyn Komputerowy Escape, emitowany przez TV Polonia 1, ma już rok! Z tej okazji 30 czerwca w warszawskiej restauracji Malibu odbyła się huczna (od huku brow) uroczystość, której współorganizatorem była firma American Computer & Games. Przedstawiciele Gamblera też tam byli, miód i piwo pili – było zimne i za darmo, a na zewnątrz 30° – jadła pokoszowali, a niżej podpisany gorzko żałował, że był po obiedzie. Następnie obejrzeli standy z konsolami Nintendo 64, na których uruchomiono m.in. Super Mario 64.

Potem rozpoczęła się część oficjalna, czyli wręczenie nagród za sezon 1996/97 (przyznanych, rzecz jasna, przez Escape) polskim producentom i dystrybutorom gier. Oto wyróżnione produkty i firmy: najlepsza gra zręcznościowa – Tomb Raider (Mirage), najlepsza gra sportowa – Network O RAC Rally Championship (LiComp), najlepsza gra przygodowa – Toonstruck (IPS CG), najlepsza strategia w czasie rzeczywistym – Red Alert/IPS CG, najlepsza strategia tradycyjna – Heroes of Might & Magic 2 (Mirage), najlepsza gra role-playing – Diablo (CD Projekt), najlepsza symulacja – Flying Corps (MarkSoft), najlepsza gra sieciowa – Quake (Optimus Bis), wydarzenie roku – Nintendo 64 (American Computer & Games), najlepsza gra polska – Lew Leon (Leryx LongSoft).

Werdykty przyjmowane były gromkimi brawami. Przedstawiciele wyróżnionych firm możecie podziwiać na zdjęciu. (Zgr).



W pierwszym rzędzie od lewej (kucąca): Marek Niesiałkowski (MarkSoft), Emil Leszczyński (Escape), Konrad Kwiatkowski (Escape), Michał Kiciński (CD Projekt).

W drugim rzędzie od lewej (stoją): Wojciech Gierasimowicz (L.E.M.), Inga Serdakowska (IPS CG), Tomasz Mazur (Mirage), Grzegorz Onchimiowski (IPS CG), Jacek Mazur (Mirage), Dariusz Dąbski (przedstawiciel Nintendo), Marcin Iwiński (CD Projekt).

DIABLO PARTY

Kilkudziesięciu fanów gry Diablo zjechało się 18 lipca do Częstochowy na Diablo Party. Impreza trwała dwa dni, a główny punkt programu stanowił Turniej Diablo. Organizatorami i sponsorami były firmy: Laris Computer, która użyczyła lokalu oraz Komputer Serwis – dostawca sprzętu. Sprzęt dostarczyli również członkowie Częstochowskiego Klubu Miłośników Fantasy. Patronat sprawowali: Hurtownia Oprogramowania User, lokalne Radio City oraz redakcja Gamblera. Grano na 12 komputerach spiętych w sieć po 4.

Dzień pierwszy

poświęcony został w całości eliminacjom do turnieju Diablo. W szranki stanęło 28 zawodników (17 wybrało wojownika, 7 – łucznikę, 4 – maga). Zasady? Każdy był członkiem czteroosobowej drużyny. Jedna rozgrywka trwała godzinę. Po jej zakończeniu sędziowie podliczali dla każdego zawodnika liczbę zdobytych punktów doświadczenia (podzielona przez 100 dawała wynik w punktach turniejowych), numer poziomu lochów, do jakiego dotarł (za każdy 3 pkt.) oraz liczbę zgonów prowadzonego bohatera (sumowano liczby śmierci w całej drużynie, a wynik mnożono przez –20 pkt.). Dzięki takim regułom pierwsze uzyskane wyniki miały głównie wartość ujemną.

Dzień drugi

rozpoczęła końcówka walk eliminacyjnych. Gdy wszystkie walki się odbyły, jury ogłosiło półfinałową dwunastkę (7 wojowników, 4 łuczniki oraz 1 mag). Każda postać zaczynała grę od początku. Półfinał odbywał się według znanych już, choć trochę zmienionych zasad. Czas gry został wydłużony do dwóch godzin; zmieniła się reguła przyznawania punktów ujemnych za śmierć – dopuszczalne były dwie śmierci, trzecia oznaczała podliczenie wyników i zakończenie gry przed czasem.

Ta zmiana doprowadziła do najciekawszej, moim zdaniem, walki turnieju, w której

udział wzięli: dwaj wojownicy, łuczniczka i mag. Do tej pory każdy członek drużyny dbał o innych, a w najgorszym razie – nie przeszkadzał. Zmiana regulaminu doprowadziła do deathmatchu. Mag, który uzyskał największą liczbę punktów doświadczenia w eliminacjach (średnio gracze zbierali w ciągu godziny ponad 20 tys. punktów – mag miał aż 52 290, sic!) padł na początku, jako ofiara przymierza dwóch wojowników. Od tej chwili zaczęło się polowanie na łuczniczkę, które trwało przez pierwszą godzinę gry. W drugiej godzinie nastąpiła zmiana stron. Dzięki sprytności i wytrzymałości łuczniczka uzyskała przewagę siłową nad przymierzem i tym razem ona była łowcą. Gracze z tej drużyny koncentrowali się głównie na przeszkadzaniu sobie, uzyskali więc o wiele gorsze wyniki od pozostałych i nie zakwalifikowali się do finału (choć łuczniczka zajęła V miejsce). Mimo to każdy z nich otrzymał symboliczną nagrodę od organizatorów: mag i łuczniczka – słuchawki z mikrofonem, wojownicy – amnestię.

Do finału dotarła najlepsza czwórka (sami wojownicy). Dodatkowym źródłem punktów w finale była liczba, określająca ilość posiadanego na koncu złota, dzielona przez 100. Wszyscy uczestnicy finału kontynuowali prowadzenie postaci z półfinału. Po 2 godzinach gry podsumowano wyniki i ogłoszono klasyfikację końcową. Oto ona (w nawiasie nagrody):

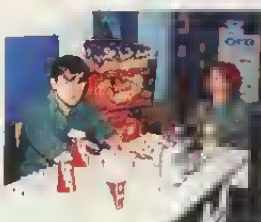
1. Rafał „Szadow” Zjawin (koszulka Gamblera, roczna prenumerata Gamblera CD oraz czytnik CD-ROM 16x i karta muzyczna).
2. Wojciech „Glugol” Otto (koszulka, półroczna prenumerata Gamblera CD oraz gra do wyboru ze sklepu Laris Computer).
3. Piotr „Pit” Borówka (koszulka, roczna prenumerata Gamblera i głośniki).
4. Krzysztof „Morro” Kuzera (koszulka, półroczna prenumerata Gamblera).



Jury z maskotką turnieju (niestety, widać tylko jej głowę)



Organizatorzy (na górze), sędziowie liniovi i jury (w środku) oraz zwycięzcy turnieju (od prawej siedzą: Pit, Szadow i Morro)



Turniej należał do bardzo udanych. Uczestnicy mogli potrenować przed walką, skorzystać z bufetu, a także wziąć udział w imprezie towarzyszącej, czyli zażartych bojach w... Soul Blade na stojącej z boku konsoli PSX. Pionierski regulamin imprezy sprawdził się, choć organizatorzy muszą jeszcze nad nim troszkę popracować – inaczej do finału będą dochodzić tylko wojownicy (pozostałe dwa typy postaci, a szczególnie mag, potrzebują więcej czasu, żeby się rozwinąć). Dochodzą nas słuchy, że organizatorzy mają już w planach Drugi Turniej Diablo (może jesienią), na który, mam nadzieję, również zostaniemy zaproszeni.

VIZ

W Rogoźnie k. Piekar Śląskich w dniach 20–22 czerwca odbył się II Oligalny Zjazd Diabłowców i Użytkowników ICO Piekary Śl. '97. W piknikowej atmosferze uczestnicy (znający się głównie z Internetowych potyczek z Diablo) wymienili swoje doświadczenia, opróżniając przy tym hektolitry piwa i rozgrywając nieoficjalny pojedynek w Soul Edge.

OLYMPIAN



PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Chcąc ułatwić czytanie niniejszego działu, przedstawiamy w skrócie, jakie informacje umieszczane są przy tekstach.

Metryczka

Do każdej recenzji dodana jest metryczka gry. Oto znaczenie poszczególnych pól:



1. Tytuł – obrazek tytułowy z gry.
2. Wydawca i rok wydania – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. Dystrybutor – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystrybutorzy gier z numeru” na str. 59.
4. Rodzaj gry – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliśmy gry.
5. Platforma sprzętowa – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.
6. Grafika – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. Dźwięk – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za: muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. Ogółem – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytnie i wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. Wymagania sprzętowe – przytaczana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.

Oceny

- 100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy
 90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
 80 – 89% – znakomita
 70 – 79% – bardzo dobra
 60 – 69% – dobra
 50 – 59% – przeciętna
 40 – 49% – mierna
 30 – 39% – zła
 0 – 29% – zbrodnia

Znaczkki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znacznikiem będzie opatrzone najwyższe jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.

Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Multimedia

Część działu przeznaczona jest na recenzje programów multimedialnych. Mamy nadzieję, że uzupełni ona informację o tym, co dzieje się na rynku oprogramowania. W końcu, jeśli ktoś kupił komputer za 50 mln zł, to nie tylko do grania.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA



Dawno, dawno (bodażę trzy lata) temu... pojawiły się pierwsze zapowiedzi gry mającej zrewolucjonizować gatunek RPG. Musieliśmy bardzo długo czekać, zanim Dungeon Keeper trafił do sprzedaży.

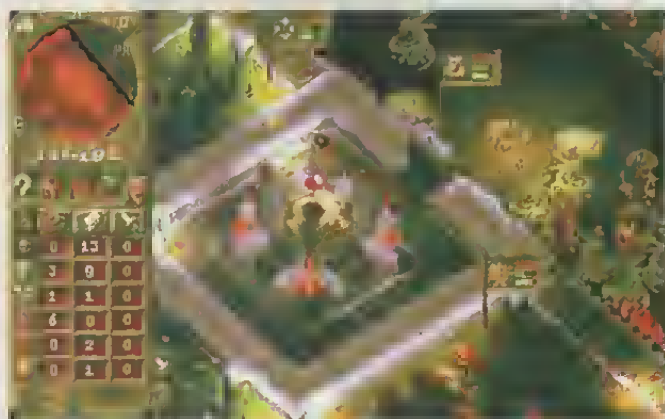
Zawiedzione nadzieje

Programiści z firmy Bullfrog postanowili odwrócić koncepcję gier RPG. Gracz nie miał wcielić się w bohatera ruszającego w podziemia, aby zdobyć skarby, pokonać straszliwe potwory i raz na zawsze (do następnej gry) zlikwidować Zło nawiedzające okolice. Zamiast Dobra miał reprezentować Zło – zostać Władcą Podziemi – mściwym, okrutnym, złośliwym, trzymającym twardo szpniastą łapą legiony swoich, nieco tylko mniej potwornych, sług. Taka była idea...

Scenariusz został zrealizowany zgodnie z planami... ale nie wszystko poszło tak, jak autorzy zaplanowali. Dlaczego? Ponieważ produktem finalnym jest gra

Nie da się kontrolować przebiegu starcia – rzucać czarów, ściągnąć posiłków (gdy potyczka przeistacza się w bitwę) czy wreszcie wyciągać osłabione stwory z wiru walki. Opętanie więc, to tylko „sympatyczny dodatek estetyczny” – coś w rodzaju wycieczki turystycznej „Zwiedzamy straszliwe lochy...”.

W grze musimy pokonać wroga na 20 poziomach, możemy też odnaleźć 5 ukrytych misji. Zadania scenariuszy są identyczne – zmieść wszystkich napotkanych po drodze przeciwników. Zmieniają się tylko warunki – inna mapa, inny wróg... Ukryte poziomy bywają dziwaczne, trzeba np. wybić własne chochliki.



strategiczna w czasie rzeczywistym. Z idei RPG została tylko możliwość oglądania świata oczami wybranego potwora (opętanie). Można oczywiście uczestniczyć wtedy w walce, ale przypomina to nieco wysyłanie generała do kopania okopów.

Estetyka obrzydliwości

Podstawowy obraz lochu to widok izometryczny. Został doskonale zrealizowany (nawet przy grafice VGA jest znośny). Ciemności rozświetlają pochodnie wiszące na ścianach i niewielka pla-

mo światła, znajdując się w pobliżu „ręki zła”. Tworzy to odpowiedni nastrój, choć nie wpływa dobrze na wzrok gracza.

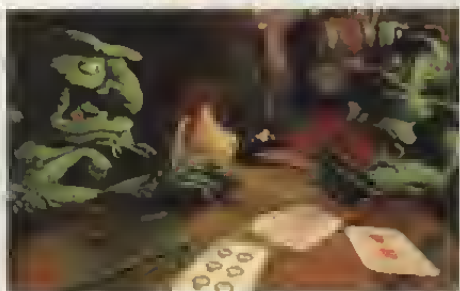
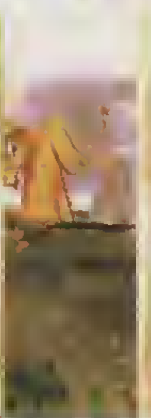
Widok światła oczami opętanego potwora przypominano nieco grafikę pierwszej wersji Movic Carpet, więc jest już nieco przestarzały. Podczas walki trudno zobaczyć coś ciekawego – storcie to jeden totalny chaos.

Efekty dźwiękowe są realistyczne – niektóre zapewne mogą przysnąć się bardziej wrośliwym osobnikom. Grę przetłumaczono na język polski i jest to przekład bardzo udany – widać, że włożono dużo pracy i pieniędzy. Warto wspomnieć o lektorach. Są doskonale dobrani. Szkoda, że ich nowizka nie została podana w instrukcji do gry – warto by wiedzieć, komu mamy być wdzięczni za solidną (widać, że wczuwają się w swoje role) robotę...

Filary Zła

Złoto jest podstawą każdej naszej działalności. Umożliwia rzućcie czarów, budowę pomieszczeń oraz utrzymanie stworów pod naszą komendą. Bez niego nic się nie dzieje, o gdy jego zapasy się kurczą, pozostaje nam już tylko szybko ukończyć poziom...

Dysponujemy zestawem 14, o jeżeli dodamy do tego Serce Labiryntu – 15 komnat, które spełniają określoną rolę w naszym królestwie. Do ważniejszych i ciekawszych pomieszczeń należą więzienie i salo tortur. W pierwszym głodzimy pojmionych przelchników nie tylko dla czystej przyjemności, ale także w nadziei,



że po śmierci zasilą nasze hordy, jako szkieletory. W soli tortur można skorzystać ze specyficznego typu perswojzy, aby zmienić wroga na „nasz obraz i podobieństwo”, jeśli zaś okaże się odporny... zowsze będziemy mogli wykorzystać w wolce jego ducha.

Stwory Ciemności

Wybór jest zróżnicowany – 17 gatunków. Najczęściej spotykane i najsłabsze stwory to chochliki drążące tunele i komnaty oraz żuk, mucha i pajak. Mają skromne wymagania, ale także niewielkie możliwości. Bardziej niebezpieczne i przydatne są inne potwory, np.: troll, pączkujący demon, mocko, duch, ork czy szkieletor. Wreszcie samo śmietanka: demon żółciowy, ogar, czarnoksiężnik, czarna dama, smok, wampir i rogacz.

Każdy stwór ma swoje upodobania i... hobby. Warto podać tutaj kilka przykładów. Pączkujące demony uwielbiają trening, zapewne morzeniem każdego z nich jest zostać smokiem. Czarna dama uwielbia tortur...

Krwawe atrakcje

Walka z Dobrem to główna i największa rozrywka w naszych podziemiach – no, może poza torturowaniem schwytanych wrogów. Gosną wtedy wszystkie onimozje i potwory rzucają się na przeciwnika.

Możemy natychmiast przejąć dowolną liczbę stworów do jakiegokolwiek miejsca w lochu... jednak pod warunkiem, że znajduje się ono w naszym posiadaniu (musi być położone podsozka). W ten sposób szybko gromadzimy siły wystarczające do pokonania nieproszonych gości.

Duże znaczenie podczas walki ma używanie zaklęć. „Do broni” wzywa no pole walki wszystkie znajdujące się w pobliżu potwory.

Możemy zaatakować wroga błyskawicą, spowodować zwołanie stropu, ochronić lub uzdrowić poranione potwory...

Suma potworności

Dungeon Keeper to gra rewelacyjna, choć nie rewolucyjna. Nie jest to przełom, jakim kiedyś była np. Magic Carpet. Zamiast zapowiadane ontyRPG, dostaliśmy grę strategiczną. I choć jest ona wybitna w swoim gatunku, to jednak pozostaje jakś niedosyt i pewne rozczarowanie...

JACEK ILCZUK

Relacja z punktu widzenia gry Dungeon Keeper zorganizowane 4 typa prz. firmę IPS CG nr. 12 - red.

EA/Bullfrog 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 94%

Ogółem: 91%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/
100, 8 MB RAM, CD-ROM 4x



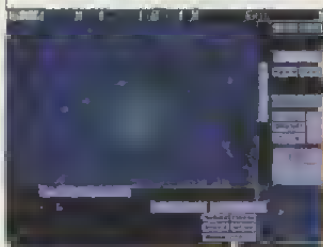
IMPERIUM GALACTICA

Rok 3457. Dla mieszkańców Ziemi epoka ekspansji terytorialnej, możliwej dzięki nowo odkrytym technikom podróży międzygalaktycznych. Eksploracja wszechświata ma wiele zalet – nowe przestrzenie życia –

zasobów mineralnych – niesie też pewne problemy. Odwieczne marzenia ludzi o odnalezieniu istot rozumnych spełniły się. Bariera językowa okazała się jednak nie do przełamania. Problem rozwiązano więc w najprostszy sposób.

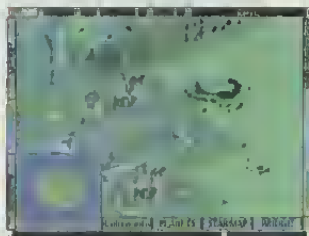
Tak oto jesteśmy wprowadzani w akcję najnowszej adysei kosmicznej, której na imię Imperium Galactica (IG). Na wzmiankę zasługuje fakt, że autorami są Węgrzy. Zdolne bestie, muszę przyznać.

Jako młody oficer o imieniu Dante rozpoczynasz swoją misję w małym sektorze przestrzeni kosmicznej, obejmującym swym zasięgiem raptem kilka planet. W tym jedno czeka na Twoje rozkazy. Na początek przydo się doprowadzić ją do porządku po niedawnej wizycie Obcych oraz postawić na niej Colony Hub, budowlę pozwalającą konstruować wszystkie inne. Łatwizna?!



Mogę Was zapewnić, że potem sprawy się komplikują...

Pierwsze wrażenie z gry to lekkie rozczarowanie spartańskim wyglądem interfejsu. Jednak potem następuje olśnienie –



wspaniałe, kilkuminutowe, w pełni renderowane demo wprowadza w akcję. Co do jego spójności można mieć pewne zastrzeżenia, ale... mojemu kumpłowi z architektury (gość, który uważa, że komputer powstał tylko po to, aby na nim uruchamiać programy typu 3D Studio MAX, AutoCad, LightWave, itp.) po prostu zerwało kask. Rekomendacja niegorsza. Osobiste wrażenia wyartykułuję trzema słowami – to jest piękne!!!

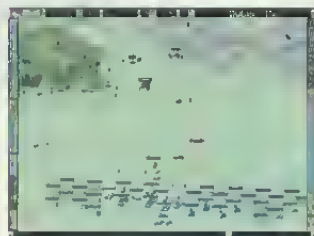
Od początku gry (palecam od razu poziom Hard) oprócz nara-

stającego uczucia zagubienia, wywołanego pojawieniem się mnóstwa przycisków na ekranie, towarzyszyć nam będzie (aż do wyłączenia komputera) przyjemna melodia generowana przez zainstalowanego Sound Blastera. Znacie go? Wprowadza w nastrój – jesteś zawieszony gdzieś, hen, w przestrzeni i kamenderujesz siłami niosącymi zarówno pokój, jak i zniszczenie. Muzyka oddaje niepowtarzalny klimat gry – to coś, czego bardzo często nie udaje się osiągnąć innym twórcom, mającym do dyspozycji trochę większe fundusze.

IG jest grą, w której można odnaleźć wiele trendów znanych z innych gier. Tak więc miłośnicy Master of Orion będą mogli tu rozbudowywać swoje kolonie, zakładać nowe na nie zamieszkałych planetach i rozszerzać swoje włości, łapiąc kosmitów. Fanatycy C&C docenią, że wołka rozgrywana jest w czasie rzeczywistym przy jednoczesnym zachowaniu zalet systemu turowego. W każdej chwili można zatrzymać akcję bitwy i przydzielić każdej jednostce osobny cel.

W IG został zastosowany także pomysł (z powodzeniem eksplloatowany przez firmę Origin), polegający na urozmaicaniu gry przerywnikami filmowymi i w ten sposób wprowadzaniu gracza w jej fabułę. Końcowy efekt nie jest idealny, jednak gra z pewnością jest warta uwagi.

Komplikacje, o których mowa na początku, pojawiają się w momencie, gdy w naszym sektorze pojawiają się Obcy. Skubani, są zawsze o krok przed nami, jeżeli chodzi o technikę, i nosi naukowcy, choćbyśmy stawiali na głowie, nie są w stanie ich dogonić. W tej sytuacji pozostaje tylko jedno – albo my, albo oni. Gdy ich zlikwidujemy, otrzymujemy awans z dowództwa, o wraz z nim nowy większy sektor pod swoje skrzy-



dła... Ciąg dalszy nie nastąpi, chyba że sam zagrasz w IG.

Węgrzy podeszli do tematyki w sposób nowatorski, ale ich produkt nie jest najwyższych lotów. Żaden z wielu problemów poruszanych w IG nie jest tak elegancko rozwiązany jak w Master of Orion II. Wspomniana głębia gry przystania, przynajmniej na początku, usterki jej części składowych. Właśnie dlatego warto przeżyć pierwsze chwile fascynacji nią. Lecz także – właśnie dlatego – ocena końcowa jest taka, jaka jest.

BRYS



GT Interactive 1997

L.E.M.

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 80%

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/
100, 8 MB RAM, CD-ROM 4x



GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Niewiele postaci w historii było na tyle złaśliwych, aby padnąć ofiarą sławy znanego świata i najspokojniej umrzeć, pozostawiając w spuściznę ponad tuzin założonych przez siebie miast Aleksandria, za co z pewnością przekleli go starożytni kartografowie. Nic dziwnego, że o postaci Aleksandra Wielkiego w końcu przypomnieli sobie autorzy gier strategicznych.

Ponieważ w 10 lat Aleksander padł całe imperium perskie Achemenidów, nie dziwnego, że przed graczem stoi podobne zadanie. Z małym wszakże wyjątkiem – lata zоста-

licznieszego, ale mniej odpornego i gorzej dowodzonego wroga, aby przed upływem 10 tury zmusić go do ponicznej ucieczki (możemy m.in.

walki. Falanga pedzetajrów, ciężkozbrojnych chłopów, jest straszna w walce czołowej, pozwolna we wszelakich manewrach i bezbronna jak dziecko, gdy zaatakować ją ze skrzydła. Oslaniający ją lekkozbrajni hy-paspiści są szybcy i zwinni, ale niemal po każdym ataku idą w rozsypkę. Wreszcie hetajrawie – doborowa, niezwykle odporna, ciężka jazda macedańska, ma-



dzo skuteczne. Kilka razy uratowaliśmy się w ten sposób w sytuacjach niemal beznadziejnych.

Przy rozgrywaniu każdej bitwy możemy porównać własne poczynania z działaniami Aleksandra. W dokumentacji znajduje się bowiem szczegółowy opis każdej walki i wymienione są wszystkie

typy oddziałów, występujących w grze (przy okazji – zagadką pozostanie, dlaczego pokrewne formacje peltastów i hy-paspiistów oddzielono od siebie i tych ostatnich zaliczono do jednostek piechoty ciężkiej?).

Great Battles of Alexander to – ad dłuższego czasu – pierwsza gra strategiczna traktująca o starożytności. Obok pomysłów bardzo dobrych i dobrych, znajdujących się zresztą w przewadze, umieszczano w niej rozwiązania kontrowersyjne, kalidujące z chęcią dachowania wierności prawdziwej historycznej. Na szczęście, nie przeszkadza to w dobrej zabawie (a z pewnością nie tak bardzo jak powolność działania). Jeśli ktoś zdecyduje się sięgnąć po tę grę, nie przypuszczam, aby dał znać rozczarowania.

SIR HASZAK

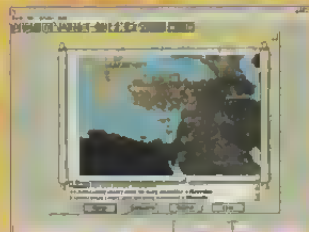


ty zastąpione przez tury (w każdej możemy rozegrać jedną bitwę). Na tym apiera się kampania, która, mówiąc szczerze, jest wąta jak człowiek z tasłem-cem po kuracji odchudzającej. Jak przypuszczam, kampania została zrobiona z przyzwyczajenia (pod hasłem: wszyscy tak robią) lub rozpędu (mamy wolną chwilę, to zrobmy coś pożytecznego).

Na szczęście, o jakości tej gry świadczy co innego – pojedyncze bitwy. Są naprawdę świetne. Zazwyczaj stajemy naprzeciw

walczyć nad Granikiem, pod Issos i Gaugamelą).

I tu pierwsza ciekawostka – wyznaczanie poziomu trudności. Za każdym razem mamy taką samą liczbę wojsk, tak sama rozstawionych na palu walki i takich samych dowódców – słowem wierność historyczna aż do przesady. Jedyną zmienną jest wielkość strat, po jakiej wroga armia dość gwałtownie zapagnie uciec się w



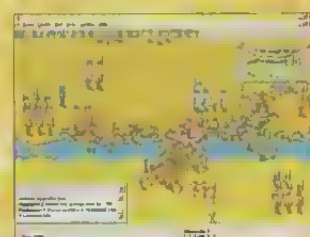
jąca za zadanie przebić się na skrzydłach i zadać przeciwnikowi decydujący cios.

Dla równowagi, całkowita abstrakcja okazała się przywracanie oddziałom sprawności bojowej – coś z pogranicza wszechmocnej propagandy (model Tchakhotine'a z 1939 r.) I sztuki wskrzeszania umarłych. Zdziśniętą jednostkę, mającą w danej chwili przekonania głęboko pacyfistyczne, dowódca może zawrócić na pole bitwy. Jeśli mu się to uda, zwiększa się nie tylko jej zwartość, ale również liczebność! Nie chce mi się wierzyć, aby Aleksander, nawet Wielki, był zdolny do takich cudów.

Trafnie natomiast został oddany geniusz przywódcy Aleksandra. W każdej bitwie może

kierunku przeciwnym do tego, z którego nadchodzą nasze oddziały.

Z dobrym skutkiem odtworzono także własności wojsk i sposób ich zachowania na polu



an 3 razy przejąć inicjatywę poza swą kolejką, co przy jego dużej operatywności (może podczas tury wydać prawie 2 razy więcej rozkazów niż pozostali dowódcy) okazuje się bar-

BATTLES OF ALEXANDER

Interactive Magic 1997
 MarkSoft
 Strategiczna
 PC CD-ROM
 Grafika: 79%
 Dźwięk: 65%

Ogółem: 72%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/
 100, 16 MB RAM (80 MB miejsca
 na HDD na swap i/lub), CD-ROM 2x

Dwa starożytne rody toczyły ze sobą wojnę o ponowne nadplonę Tawy. Walki między imperiami Horusa i Seta trwały przez całe pokolenia. W 6225 r. p.n.e. nastąpiło przesilenie konfliktu...

Historia (a właściwie historijka) to krótko i wątko, w efekcie jest tylko pretekstem do stworzenia gry. Symulator fantastyczny powinien mieć lepszą „podbudowę”, ponieważ w nim wożny jest nostrój – o nie udo się go zbudować w TAKI sposób...

Oprawo gry zostało zrealizowane na niezłym poziomie. Pustynia wygląda nieźle, budowle są przyjemne dla oka, natomiast nieco gorzej jest z pojazdami. Momentami piksele bywają nieco przerażające. Intro i wstówki wideo, zrealizowane w 24-bitowej grafice, wprowadzają trochę nastroju do gry. Efekty dźwiękowe na solidnym poziomie, muzyka – MIDI oraz ścieżki audio (30 minut).

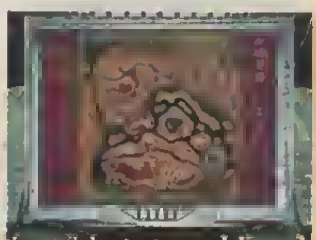


Gra została spolszczona... Dziwne, w końcu to nie przygodówka. Trudno się będzie komuś zachwycić faktem, że kilku zdań odprawy wysłucha w ojczystym języku, a zamiast słówko „cannon” – swojsko brzmiące: „działo”. Nawet groc ze śladową znajomością języko angielskiego nie miałby z SandWarriors żadnych problemów. Dlaczego? Ponieważ nosze cele, w większości misji, są

SANDWARRIORS



oznaczone na mapie kolorem czerwonym... Niefortunnie, trasę przeprowadzono w Wielkiej Brytanii (dodajmy, że winny jest tu Gremlin, a nie L.E.M., polski dystrybutor gry). Dlatego pojawiają się niekiedy błędy w wymowie (np. czasami przy odprawie możemy usłyszeć „operotia”) i akcentowaniu oraz literówki (np. „POŁUNIE” no komposie). Czasami też występują błędy techniczne, np. przerywanie komunikatu w połowie wyrazu podczas podawania rozkazów w ostatniej misji.



Wszystko to jednak można zaakceptować. Największym problemem jest beznadziejny dobór lektorów. Nikogo nie powinno to właściwie dziwić – w końcu w GB nie ma setek gotowych do współpracy osobników, znających doskonale język polski... W angielskiej wersji w intro słyszymy opowiadanie kogoś, kto uczestniczył w trwającym przez pokolenie konflikcie, natomiast polski lektor CZYTA zapisany na kartce mniej lub bardziej sensowny tekst. Ponadto główny bohater z angielskiego twardego zmienia się w polskiego cienioka – najwyraźniej właśnie przechodzi mutację. Brr... Wersja polska to wspomniany (boki można zrywać), choć zapewne nie zamierzona, parodia angielskiego oryginału.

W SandWarriors wolczymy po stronie Imperium Horusa. Lotomy pojazdem, będącym połączeniem poduszki z samolotem, czy też raczej ze śmigłowcem. Kampania składa się z 30 misji o coraz wyższym poziomie trudności. Gra najbardziej przypomina Archimedean Dynastę, choć tam pływaliśmy w wodzie, a tutaj latamy nad pustynią.

Jak na symulator fantastyczny przystało, chronią nas torcze. Dalej jednak twórcy gry zabrakło wyobraźni. Cywilizacja z techniką na wysokim poziomie nie zdobyła się na działa

energetyczne z nieograniczonym zapasem amunicji? W efekcie musimy oszczędzać nie tylko każdą raketę (co jest sensownym rozwiązaniem), ale także każdy pocisk naszego dział (co już nie należy do najlepszych pomysłów). Ponieważ przeciwników jest mrowie, zwykle amunicji nie starcza. Autorzy SandWarriors zdecydowali się wprowadzić tutaj dziwne rozwiązanie – no pustyni rozmieszczone są pojemniki z amunicją i energią. To rozwiązanie oraz liczba pojazdów wroga powodują, że SW przypomina miejscami bardziej grę zręcznościową niż symulator.



SandWarriors to dość solidnie wykonany symulator fantastyczny – dobro, rzemieślnicza produkcja. Niestety, od rzemiosła do sztuki droga bywa daleka.

JACEK ILCZUK

SANDWARRIORS

Gremlin Interactive/Astros

Productions 1997

L.E.M.

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 67%

Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe: Pentium
75.6 MB RAM, CD-ROM 2x



Dym spalin, zapach benzyny i smarów, głuchy jazgot pracujących na wysokich obrotach silników. Zielonym kolorem światła dają znak do startu. Pisk palonych opon i... mój Chevrolet stoi na poboczu z 10-procentowymi uszkodzeniami. Co u diabła się stało? Co to za szalone wyścigi? Ci wariaci przejechali po mnie, jakby prowadzili czołgi! No, ale nie to, jeszcze można jechać, spróbować ich dogonić. Toteż jadę. Nie do wiary! Kto u licha zezwolił ścigać się na takim torze? Dziury w nawierzchni, nierówności tuż przed ostrymi zakrętami, jakieś szalone skocznie i serpenty... Konstruktor wcześniej projektował chyba tory kolejki strachu w lunaparkach.

Jednak jako doświadczony rajdowiec, okupiwszy to dalszymi uszkodzeniami mojej maszyny, po jakimś czasie dogoniam kilku uczestników rajdu. Jeden szkolny manewr i trzech panowie są za mną. Wcisnęłam gaz do dechy, żeby ich więcej nie oglądać, jadę... Co jest, do... Wskaźniki pojazdu oszalały, silnik wyje jak opętany, wpadłam w poślizg i tylko to ratuje mnie przed lecącą z tyłu rakietą. Jezu drogi, co to za psychale! Znow stoję na poboczu i przyglą-

dam się wyprzedzającej mnie trójce. Ich Chevrolety zaopatrzone są w karabiny maszynowe, rakietki i jeszcze kilka innych gadżetów, których zastosowania nie znam. Ostatni Chevy błyska czymś srebrnym z otworu pod tylnym zderzakiem. Podjeżdżam zaciekawiony. Co to jest? Bach, bach, pssssss... Już wiem, to gwoździe. Po moich oponach zostało tylko żałosne wspomnienie.

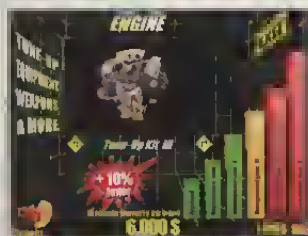
Tak właśnie mogłoby wyglądać pierwsze spotkanie doświadczonego gracza-kierowcy z grą Axelerator, gdyby posadzić go za kółkiem nieuzbrojonego pojazdu, ustawić na starcie w jednym z końcowych rajdów sezonu i... nie uprzedzić o charakterze rywalizacji.

Gra do klasycznych wyścigów włącza elementy walki. Można się zmagać z komputerem, można też próbować swych sił w pojedynkach w sieci (do 8 graczy). Prowadząc pojazd ma się wrażenie, że siedzi się za kółkiem prawdziwego samochodu. Jedyną wadą obsługi gry jest brak możliwości kon-

figurowania klawiszy – standardowe ustawienie nie należy do wygodnych.

Jeśli chodzi o gadżety, to – poza karabinem i rakietami – możemy uzbroić pojazd w miny magnetyczne, dozowniki kulek metalowych i oleju. Samochód można, a nawet trzeba, ciągle usprawniać – bardziej wydajny silnik, mocniejsza

AXELERATOR



klatka, skuteczniejsze hamulce i lepsze opony. Dostępne są też wynalazki, np. nitrodopalacz czy gigantyczna przyssawka – dzięki niej można pokonywać

zakręty ze znacznie większą szybkością niż normalnie. Na wszystko trzeba jednak mieć pieniądze. Zarabiamy je, zgarniając nagrody za kolejne zwycięskie rajdy i wygrywając zakłady w umawianych pojedynkach.

Axelerator to gra bardzo ładna, pracuje zarówno w niskiej, jak i wysokiej rozdzielczości. Bardzo dobry engine powoduje, że dedykowana pod Windows 95 gra działała w hires NAPRAWDĘ płynnie już na AMD K5 133 MHz, co jest nie lada osiągnięciem. Tory są kolorowe, okraszone szczegółami (domki, mosty, drzewa itp.) i urozmaicone niespodziankami, wystawiającymi na próbę kwalifikacje kierowcy. Również ładnie wyglądają same samochody, które można pomalować (do wyboru kilkadziesiąt kolorów). Całości

dopełniają sugestywne i bardzo naturalne dźwięki oraz mocna, rockowa muzyka z CD.

Nie przegapcie tego tytułu. Nie ma w nim monotonna przemierzania znanych na pamięć torów, walki fair play, dyskwalifikacji za nieczyste zagrania. Za to pełno bezwzględnej rywalizacji, dynamicznej akcji, adrenaliny we krwi, a jedyną obowiązkową zosodą jest BRAK JAKICHKOLWIEK ZASAD!

TYMOTEO

PS Jeżeli lubiliście Hi-Octane, Axelerator powali Was na kolana.



21st Century Entertainment 1997

MarkSoft

Wyścigi

PC CD-ROM

Grafika: 90%

Dźwięk: 90%

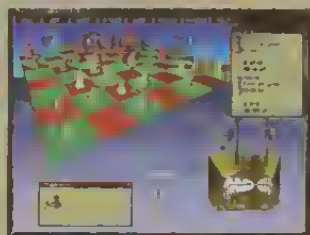
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe: 486 DX4/
100 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2x,
Windows 95



CHESSMASTER 5000

Najpopularniejsza z planszowych gier logicznych od dawna kusi ludzi, aby ciągle sprawdzali swe zdolności intelektualne w rywalizacji między sobą. Od 50 lat szochy to także wdzięczne pole do popisu dla programistów. Dopiero jednak ostatnie lata przyniosły niemal wykładniczy wzrost siły gry wszelkiego rodzaju programów i specjalizowanych komputerów szachowych.



Chessmaster 5000, wprowadzony na rynek w 10 lat po pierwszym programie szachowym z tej serii, jest potężną aplikacją działającą pod Windows 95, która zadziwia nie tylko bogactwem swoich możliwości konfiguracyjnych, ale i siłą gry. Ta ostatnia cecha jest kluczowa, aby program dla bardziej doświadczonego odbiorcy (czyli szochisty-moniaka) był wart kupienia. W tym przypadku Mindscape stanął na wysokości zadania, implementując w programie jeden z najlepszych algorytmów gry (szachowy 32-bitowy „engline” trzeciej generacji) na komputery klasy PC. Według szwedzkiej organizacji SSDF, mierzącej siłę gry programów szachowych, CM5000 szocowany jest na 2386 pkt. ELO, (najlepszy w rankingu, Rebel 8.0, ma 2462 pkt. ELO), przy czym testy wykonywane były na komputerach Pentium 90 MHz. Niewielu jest zotem profesjonal-



nych szachistów w Polsce, którzy sprostali by tok silnemu programowi.

Na szczęście, mniej doświadczeni gracze mogą z powodzeniem doposażać CM5000 do swoich wymagań, dzięki niezwyklej elastyczności programu. Siłę gry można regulować, wybierając jeden z 72 stylów gry zdefiniowanych w programie, którym w większości przypisano nazwiska najstawniejszych w przeszłości i obecnie groczy. Można zatem grać z Kasparowem, Korpowem czy Judit Polgór, ale także z Capobloncą, Alehinem czy Botwinnikiem. Można także stworzyć własną osobowość szachową, dopasowując szereg parametrów programu wybieranych z niezliczonej (rzędu kilkudziesięciu milionów) liczby kombinacji.

Drugim ważnym elementem gry jest czas pozostawiony programowi do „namysłu” – on decyduje w znacznej mierze o sile wykonywanych posunięć. Tutaj można narzucać tempo gry w sekundach na poszczególne posunięcia, w minutach na całą partię, można deklarować liczbę posunięć wykonywanych w określonym czasie, łącznie z tempem turniejowym 40 pos./2 h. Jest też możliwość wybrania

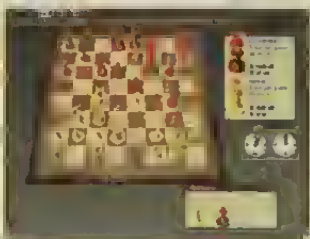


nojnowszej „specyfikacji” czosowej, zaproponowanej przez R. Fischera (po każdym posunięciu gracz otrzymuje dodatkową, 3-sekundową bonifikatę czasową).

CM5000 ma też bogate możliwości wizualizacji szachowego pola walki, czyli szachownicy i kompletu figur. Począwszy od typowej szachownicy dwuwymiarowej i zestawu figur Stauntona, aż po szachownię w układzie 3D, z surrealistycznym oto-

czaniem w stylu Salvadora Dali na czele. Szachownię można uzupełnić szeregiem okienek z różnymi dodatkowymi informacjami: listą posunięć, statusem

ponuje pokorną bibliotekę debiutów (2000) wraz z ich nazwami oraz dużą bazą najlepszych partii szachowych (27 tys.), do której można się odwoływać



dzięki systemowi odpowiednich zapytań w poszukiwaniu konkretnych gier. Aby przyjemność czerpona z gry była pełna, można włączyć jeden z trzydziestu fragmentów muzyki klasycznej i, delektując się nią, rozkosznie łamać sobie głowę, zgłębiając tajniki 64 pól.

ANDRZEJ MAJKOWSKI

THE CHESSMASTER 5000
10th Anniversary Edition

Mindscape 1996
Optimus Bis
Logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 50%

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe: 4860X2/
66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x,
Windows 95

gry, widokiem zbitych figur, wariantami „myślenia” w procesie wyboru posunięcia przez program, zegarem szachowym (przy czym, przy wyborze malejącego czasu gry mamy unikalną możliwość obserwacji analogowego zegara ze wskazówkami kręcącymi się w przeciwną stronę, niejako do tyłu).

Dobre wieści również dla groczy początkujących. Uruchomienie specjalnej opcji trenera (coach) powoduje wyświetlenie podpowiedzi: co w danej sytuacji gracz powinien zrobić, co mu grozi itp. Włączyć można też specjalny tryb uczący oraz opisy (po angielsku), przybliżające strategię obu stron w ciągu najbliższych posunięć. Dostępny jest również słownik terminów szachowych, zawierający ponad 1600 haseł. Program dys-

ARDENNES OFFENSIVE

W grudniu 1944 r. niespodziewany atak niemieckich wojsk zaskoczył siły amerykańskie zgromadzone w Ardenach. Była to ostatnia wielka hitlerowska ofensywa, ostatnia próba zmiłny biegu historii. Marzeniem Niemców było dotarcie do Antwerpii – odcięcie i zniszczenie wojsk alianckich znajdujących się w Belgii i Holandii. Mogliby wtedy przeznaczyć znaczną część swoich sił na front wschodni i powstrzymać radziecką ofensywę (a przynajmniej mieć jakąś szansę jej zatrzymania).

Na wydzorzeniach tych bazy gra Decisive Battles of World War II: The Ardennes Offensive (była zapowiadana wcześniej pod nazwą The Last Blitzkrieg), która po długim okresie oczekiwania wreszcie trafiła na rynek. Firmy SSG i SSI zapowiadają, że jest to „odcinek pilotowy” nowej serii gier strategicznych.

Choć ofensywa w Ardenach to temat interesujący, jednak stosunkowo niedawno skorzystała z niego firma TalonSoft w grze Battleground: Ardennes oraz w jej ulepszonej wersji – Battleground: Bulge. Dlatego lepiej byłoby (dla dobra nowej serii) wybrać inną decydującą bitwę II wojny światowej.

Oprawa gry została zrealizowana na wysokim poziomie. Trudno oczekiwać czegoś więcej od map czy symboli jednostek. Jednak, jak na dzisiejsze czasy, gra ma zbyt ubogą „ofertę rozrywkową”. Owszem, możemy obejrzeć sobie zdjęcia wielu (właściwie wszystkich) ważniejszych dowódców sił biorących udział w walce po obu stronach... Jednak

jedyny „filmik” (w intro) zdecydowanie nie zaspokoił molch potrzeb estetycznych – został zrealizowany jako seria 31 wyświetlanych kolejno grafik (.pcx)! Oprawa dźwiękowa nie ustępuje graficznej. Trudno zrzucić coś efektom dźwiękowym. Większą część

plytki zajmują ścieżki audio – podkład muzyczny złożony z 14 utworów (ok. 50 min).

Ardennes Offensive to strategia z podziałem na tury. Gracz, oprócz misji treningowej, dysponuje zestawem 7 scenariuszy (od 8 do 32 tur) oraz pełną, trwającą

kosztowało więcej punktów ruchu. Nie da się ukryć, że jest to znaczne uproszczenie. Ogólnie AO przypomina raczej gry z serii Generałów niż V for Victory.

Na potrzeby Ardennes Offensive stworzono nowy, bardzo specyficzny system, który próbuje symulować wojnę lądową. Wynik walki oblicza się, uwzględniając standardowe dla gier tego typu warunki: liczebność jednostek uczestniczących w walce (liczba punktów ataku i obrony), teren korzystny dla którejś strony (np. położenie za rzeką zmniejsza znacznie siłę ataku), wsparcie artyleryjskie, udział sił powietrznych oraz prestiż głównodowodzącego.

Elementy te pozwalają wyliczyć prawdopodobny przebieg walki, a właściwie 6 możliwych wyników. Tutaj dochodzi do głosu ślepy przypadek – „rzucamy” kostką (rzadziej dwiema) i otrzymujemy ostateczny wynik starcia. Wprowadzenie tak wyraźnego czynnika losowego powoduje, że Ardennes Offensive zaczyna mocno przypominać grę planszową. Takie rozwiązanie nie każdemu przypadnie do gustu...

Ardennes Offensive to bardzo dobrze zrealizowana, wykorzystująca interesujący scenariusz strategia wojenna. Ciekawa propozycja nie tylko dla doświadczonych strategów, ale także dla początkujących graczy...

JACEK HLCZUK



64 tury, kampanię. Oprócz walki z SI, mamy możliwość gry w sieci, Internecie (także e-mail), przez modem czy kabel lub na jednym komputerze.

Choć Ardennes Offensive nie jest grą strategiczną w czasie rzeczywistym, trudno zaliczyć ją do „poważnych” strategii wojennych. W danej turze oddział może dawać przemieszczać się, atakować i dalej kontynuować przemarsz. Jednostka może przejść pod nosem wroga, nie narażając się na niespodziewany atak z jego strony, choć będzie to



THE ARDENNES OFFENSIVE

SSG/SSI/Mindscape 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 79%

Dźwięk: 77%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe: Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95

BEDLAM 2: ABSOLUTE BEDLAM

Rok temu firma Origin wprowadziła na rynek grę Crusader, która miała być kolejnym wcieleniem Doom. Nikt się wtedy nie spodziewał, że produkt ten zapoczątkuje zupełnie nową gałąź strzelanek. Ach, co to była za gra! Spędzałem nad nią całe noce. Absolutnie wszystko można było w niej rozwalić, zniszczyć i obrócić w proch. Nie była doskonała, miała kilka minusów lub bardziej rażących błędów, ale grało się świetnie.

Bedlam2: Absolute Bedlam to kolejna gra z tego cyklu. Jednak nie poruszamy się w niej cyborgiem, ale opancerzoną maszyną. Przed każdą misją jest odprawa, potem jeszcze tylko trzeba dobrać swój pojazd i w drogę. Muszę przy-

znać, że uzbrojenie jest imponujące – od zwykłych karabinów maszynowych do bomb ogni-



wych. Dzięki temu można walczyć wedle uznania: cały czas napierać na wroga, pędząc do

przodu, lub przyciąć się za rogiem i zasypywać go bombami.

Bedlam 2 jest bardzo dynamiczna. Gracz właściwie nie ma



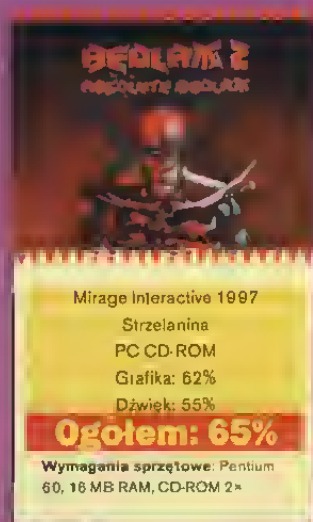
chwili wytchnienia, bez przerwy atakują go hordy wrogów. To wciąga – ledwo do niej usiadłem, a już byłem w czwartym etapie. Strzelając do wszystkiego, co się rusza, nie zwracałem uwagi na grafikę i dźwięk – one były mniej ważne, chciałem więcej krwi!

Oczywiście, moje życzenie się spełniło. Natychmiast załaził mnie lala potworów i... po chwili oglądałem bajecznie kolorowy wybuch mojego pojazdu. Zaraz

przesiadłem się do drugiego i pokazałem potworom, że żarty się skończyły. Tak mniej więcej wygląda każda misja, ale poza strzelaniem trzeba wykonać określone zadanie.

Bedlam 2 nie jest produkcją najwyższych lotów, ale może zapewnić pełny relaks po męczącym dniu. Wystarczy usiąść przed komputerem i zapominać się o wszystkim. Co tu dużo mówić – dobra gra z niezłą grafiką i przeciętnym dźwiękiem.

SKAWEK



AWARD WINNERS No. 1

Na polskim rynku pojawia się ostatnio coraz więcej zestawów gier. Niektóre są lepsze, inne szokują niezwykle niską ceną, a część się po prostu do niczego nie nadaje. Award Winners jest zestawem zawierającym cztery nie najmłodsze gry. Star Trek: The Next Generation – A Final Unity, ProPinball: The Web, Screamer i Actua Soccer.

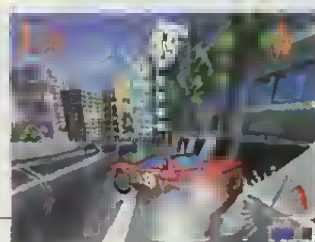
Star Trek trudno zaliczyć do jakiejś kategorii gier. Najprościej mówiąc, jest to skrzyżowanie przygodówki ze strategią. Nasz cel – pomóc uciekinierom z Imperium Romułańskiego odnaleźć zwój tajemniczego papirusu. W grze od początku coś się dzieje, więc nikt nie powinien się nudzić.

ProPinball: The Web to, jak sama nazwa wskazuje, pinball :)

Mamy do dyspozycji tylko jeden stół, jednak dosyć rozwinięty. Gra nadal szokuje bardzo dobrą grafiką – wszystkie elementy są dopracowane w najmniejszych szczegółach. Możemy grać nawet w rozdzielczości 1024x768 w 65 tys. kolorów.

O Screamerze słyszał chyba każdy. Ja wolę pierwszą część tej gry, ze względu na większą dyna-

mikę wyścigu rozgrywanego na ulicach miast. Oprócz grywalności Screamer wyróżnia się znako-



TOUCHE

Firma Mirage postanowiła przybliżyć polskiemu odbiorcy recenzowaną już na łamach Gamblera grę Touche. Od razu trzeba zaznaczyć, że jest to lokalizacja niepełna: przetłumaczono napisy dialogowe, pozostawiono natomiast oryginalny głos amerykańskich aktorów. Szczegółowo mówiąc, takie rozwiązanie podobno mi się najbardziej, gdyż nie jestem uzależniony od tłumaczenia. Mam przed sobą dwie wersje językowe gry i mogę porównywać oryginał z polską translacją.

Przyznam, że z pewnym lękiem instalowałem polską wersję Touche, gdyż jest to gra niezwykle dowcipna, o żywych i barwnych dialogach, nasycona czarnym humorem, czasem purnonsensowym. Obawiałem się, że polskie tłumaczenie może zniszczyć język oryginału. Na szczęście okazało się, że długie miesiące pracy nad lokalizacją Touche nie poszły na marne. Można oczywiście wyłapać wiele niezręczności językowych, np.: zamiast „on jest martwy, stanowczo”, powinno być po prostu „on jest martwy”; w polskim języku nie ma słowa „zebram” tylko „zebrzę”. Na szczę-

ście jednak dowcipy i zabawne powiedzanki w tłumaczeniu nie utraciły swojej lekkości.

Kilka słów o grze (choć miała już w Gamblerze recenzję i opis w nr. 3/96 i 4/96). Akcja rozgrywa się w czasach znanych nam z powieści Dumasa, a głównym bohaterem jest młody muszkietier

gi, pomysłowości i przebojowości zależy los Francji. Nasz bohater będzie podróżował, zdoła się zokoczyć, wzięć udział w bitwie z Anglikami, pozna szalonego wynalazcę i diabolicznego kardynała de Guise. Prowadziwą perelką tej gry są cyniczne komentarze służącego, który niemal od początku gry towarzyszy naszemu muszkietierowi.



Niestety, sposób poruszania się bohatera nie jest rozwiązany najlepiej. Czasem można dostać palpitacji serca czekając, aż podejdzie gdzieś, pokręci się bezsensownie w miejscu, aby obejrzeć jakiś przedmiot czy zbliżyć się do kogoś. Można mieć także za-

wmieszany w sprawę tajemniczego zabójstwa. Od jego odwa-




Eidos/US Gold 1996
Mirage
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 64%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 71%
Wymagania sprzętowe: 486DX/
33, 8 MB RAM, CD-ROM 2x

strzeżenia do logiczności niektórych zagadek. Zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej grę zrealizowano co najmniej poprawnie, choć widać już, że program ma ponad rok. Mimo wszystko jednak Touche może nam dostarczyć dużo dobrej zabawy, bowiem scenariusz ma znakomity.

JACEK PIEKARA



mitą muzyką – chociażby dla niej warto tę grę kupić.

Actua Soccer to najbardziej chyba znany tytuł z serii gier sportowych. Charakteryzuje się bardzo dobrą i dopracowaną grafiką, wysokim poziomem trudności i realizmem symulacji. Boisko możemy oglądać z ustalonej przez nas pozycji lub z automatycznie przełączanych kamer.

Zebrane w zestawie Award Winners No. 1 programy w większości należały do czołówki, a i teraz gra się w nie z przyjemnością. Dziwi mnie tylko ich zestawienie – cztery gry, a każda reprezentuje inny gatunek. Wytrawnemu graczowi, który wie, co lubi, będą się z tego zestawu podobały może 2 tytuły – w 2 pozostałe nie będzie

w ogóle grał. Award Winners godny jest polecenia przede wszystkim tym, którzy dopiero startują w komputerowej zabawie i nie są pewni, który rodzaj będzie im odpowiedział.

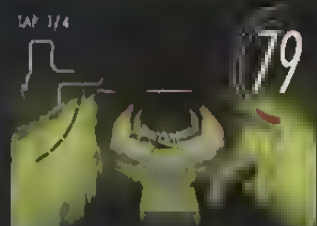
LECH WIKTOR PIOTROWSKI



Empire 1997
MarkSoft
Składanka
PC CD-ROM
Ogółem: 70%

Jest taka gra na konsolę PSX, przez wielu uważana za nieosiągalny dla innych ideał futurystycznych wyścigów – wipEout 2097. Właściciele PC też mogą sobie w nią zagrać, jeśli posiadają kartę graficzną z kością Voodoo. I co z tego? Ano to, że Scorchers jest prawie tak samo dobry, a chodzi płynnie już na przeciętnym sprzęcie.

Na pierwsze produkty Scavenger czekałmy z utęsknieniem już od dwóch lat, kiedy to grupa szwedzkich koderów, weteranów demo-sceny pokazała, na co ją stać i wprowadziła w świat (dokładniej – w Internet) nieinterak-



tywne demo Into The Shadows. Wywałała to szok. Wieści o nim dotarły podobno aż do id Software, co spowodowało opóźnienie wydania Quake'a (nie wiercie w te plotki!). Jak się jednak wkrótce okazało, od napisania kilku procedur generujących szybką grafikę do powstania dobrej gry droga jest dłuższa niż trasa maratonu.

Scorchers to teoretycznie proste wyścigi. Gracz dostaje otoczonego zielonym polem siłowym motocykla, który może lewitować dzięki odkryciu „nuklearnego pola elektromagnetycznego”. Zdawało mi się, że nawet mój kot się uśmlechnął, kiedy przeczytałem mu ten fragment instrukcji. Motocykle rozwijają istic kosmiczne prędkości – prawie 300 km/h bez dopalaczy i 450 km/h po ich użyciu. Przez cały czas widzimy plecy zawodnika, którego rasyzyną kierujemy – jego animacja składa

Scorchers

się na oko z trzech klatek. Na szczęście podczas wyścigu nie można nawet na chwilę odebrać wzroku od trasy.

Sześć dostępnych w grze torów to prawdziwe perełki. Każdy ma swój charakter i zdecydowanie różni się od pozostałych. Tory (poza pierwszym) są dosłownie usiane pułapkami: dziury (motocykle mogą wykonywać skoki), base ny z wodą, beczki, rury, tunele, skocznie, metalowe konstrukcje i wiele innych. Jest nawet wielka spirala, na której wariuje nasz zmysł równowagi. Niestety, nie obejrzałem ostatnich dwóch torów... Dlaczego? Gra jest bardzo trudna.

W każdym wyścigu bierze udział od czterech do sześciu zawodników. Aby zakwalifikować się do następnego etapu (w su-



mie jest ich sześć), trzeba zająć co najmniej III miejsce. Od drugiego toru paczawszy, jest to bardzo trudne zadanie. Aby mieć jakiegokolwiek szanse, trzeba znać na pamięć położenie każdej pułapki. Jeden jedyny błąd często powoduje niezakwalifikowanie się do następnej rundy. I co wtedy? Trzeba ścigać się na wszystkich torach od początku. I tak za każdym razem. Katastrofa. Zapewniam Was, że nie jestem laikiem w dziedzinie gier zręczności-

Select stage



LAP 1/4



ale nie na miarę engine'u Quake'a (do którego Scorchers zostałku mojej szczerzej uciecie – porównany). Nie ta liga. Najciekawsze jest jednak to, że grafika jest bardziej płynna w Windows niż w DOS. To pierwsza gra, którą znam, chodząca szybciej w okolkach. Trudno powiedzieć, czy to zasługa karty – instrukcja i readme milczą na ten temat.

ROOS

Od redakcji: Na str. 76 znajduje się recenzja wersji tej gry na konsolę Sega Saturn.

Scorchers

GT Interactive/Scavenger

L.E.M.

Strzelanina

PC CD-ROM

Grafika: 86%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe: Pentium 60, 6 MB, CD-ROM 2x

AMOK

„Nieszczęścia chodzą parami” – mówi przysłowie. Amak to druga gra Scavengera, którą w tym numerze przyszło mi recenzować, więc zanim zacząłem grać, zastanawiałem się, czy szczęścia też chadzą parami. Może Amok okaże się tak dobry jak Scorcher? Niestety, chadzą innymi drogami...

Sztampowa do granic absurdu fabuła opowiada o najemniku, zarabiającym na życie walką dla różnych stron toczącego się już od 47 lat konfliktu, jego pojazdy – skrzyżowanie ba-

gracza. Voxele, po zbliżeniu się na wyciągnięcie ręki, zamieniają się w wielkie cegły. Do tego prawie wszystkie obiekty ruchome w grze wykonane są ze słabą narysowanych i klepsko animowanych sprite'ów. Brrr.... Grafika gry jest na tyle uboga, że nie dziwi płynna animacja w wysokiej rozdzielczości i 11-calorze (byłoby dziwne, gdyby było inaczej). Jedyne naprawdę świetnie zrobione elementy to zdykające rekiny – trójwymiarowe, perfekcyjnie animowane, wypływają brzuchami do góry na powierzchnię...

Oprawa graficzna Amoka jest na poziomie roku 1994. Z dźwiękiem też nie lepiej. Pomijając niezłą techną na ścież-

niawiele lepsze. Radzę wyłączyć pa pierwszej misji.

Amok, choć ma spora niedaróbkę, zawiera jednak dużą dawkę dobrej zabawy. Wspomniane niskie wymagania sprzętowe czynią z niego dobrą propozycję dla posiadaczy szyb-

nie trzeba więc zbyt wiele głowkować przed ustaleniem, co robić dalej. W grze liczą się głównie sprawne palce i wytrzymały panecz.

Lasy firmy Scavenger nie są nam znane. GT Interactive zerwała z nią współpracę, z powodu katastrofalnego przeciągnięcia terminów kończenia prac nad kolejnymi grami. Szkoda, bo poza dość drętwym Amakiem, Szwedzi mieli w planach dużą bardziej ambitną projekt, których prawdopodobnie już nie obejrzymy.

Jeżeli za oknem pada deszcz, masz grype, nie możesz ruszyć się z łóżka, a w telewizji nie ma nic ciekawego da obejrzenia, Amok może być niezłą rozrywką. Jest jak japoński sama-



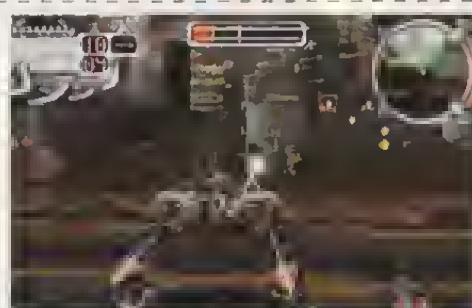
tyśkafu z łodzią podwodną (w czasie misji „zanurzanych”) oraz cała w rodzaju Mecha (misję na lądzie). Jego zadanie – pomoc korporacji NONLUN w odbudowie jej dawnej potęgi.

Trzy lata to szmat czasu. Szczególnie w dziedzinie komputerowej rozrywki – to zmiana generacji sprzętu i oprogramowania. Trzy lata temu firma Nova Logic apatentowała system trójwymiarowych pikseli – Voxel Space – i na jego bazie stworzyła doskonałą w owym czasie grę Camanche. Po co te reminiscencje? Amok opiera się w dużej części właśnie na wspomnianym systemie.

Wzgórza, budynki oraz wszystkie inne obiekty wylaniają się z mroku bądź mgiełki, skutecznie ograniczających pole widzenia



kach audio – efekty są po prostu żenujące. Zabijani żołnierze wydają z siebie kwęk kury znośzącej jajko, pozostałe odgłosy



szych wersji komputerów 486. Gra w całości umieszczona jest na krążku i nie wymaga przestrzeni dyskowej (tylko na pliki wymłany), na dodatek CD-ROM o podwójnej prędkości gwarantuje bezproblemową zabawę.

Dziewięć dostępnych w grze misji (na poziomie Hard) zapewni co najmniej kilka, jeśli nie kilkanaście, wieczorów spędzonych na eksterminacji przeciwników. Zadania dzielą się na cztery typy: podmorskie, wastelands (cała w rodzaju nuklearnego śmietniska), miejskie i te odbywające się w tunelach. Można im zarzucić spartę schematyczność – prawie w każdej misji trzeba zniszczyć jakiś generator, budynek, zbiornik itp., ewentualnie uratować zakładników lub więźniów. Cele poszczególnych etapów są na bieżąco podawane w trakcie misji,

chód spartawy – lepszy od Poloneza, ale od Ferrari czy Bugatti dzieli go dystans nie da pokonać...

ROOS

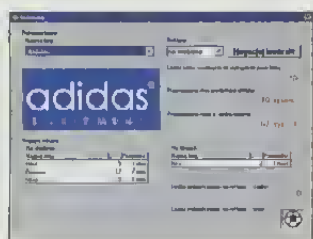
GT Interactive/Scavenger 1997
L.E.M.
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 43%
Ogółem: 61%
Wymagania sprzętowe: Pentium
60, 6 MB, CD-ROM 2+

LIGA POLSKA MANAGER '97

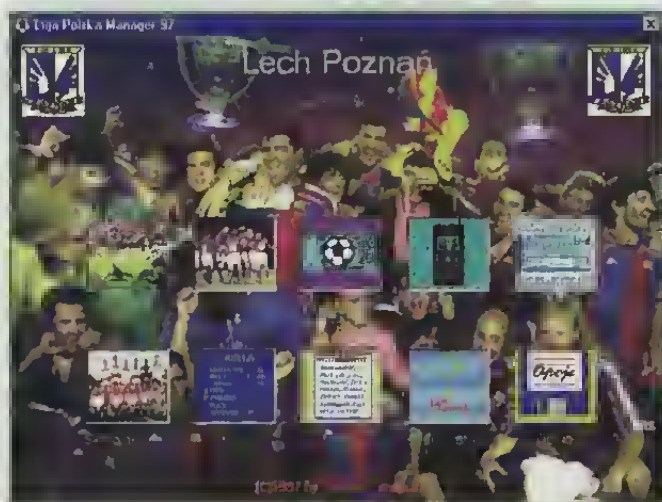
W LPM '97 nie znajdziesz skomplikowanych edytorów taktyk, nie pogubisz się w bogactwie opcji, ani nie utoniesz w powodzi współczynników i innych cyferek, wyświetlanych na ekranie. To gra płytka i nieskomplikowana.

Niewątpliwym atutem programu Mariusza Trzaski jest to, że gra nawiązuje do rodzimych realiów piłkarskich (np. wybrzyki pseudokibiców). Niestety, tylko nawiązuje, a nie odzwierciedla rzeczywistości, co ujemnie wpływa na jej grywalność.

Możesz prowadzić polskie zespoły wyłącznie w krajowych rozgrywkach piłkarskich (liga i puchar). W kalendarzu spotkań nie uwzględniono europejskich pucharów.



Składy zespołów pochodzą z końca jesiennej rundy sezonu 96/97, a o zastawianiu edytora składów nie pomyślano. Kontrowersje budzi fakt przypisania każdemu piłkarzowi tylko jednej, stałej pozycji „boiskowej” (bramkarz, obrońca, pomocnik, napastnik).

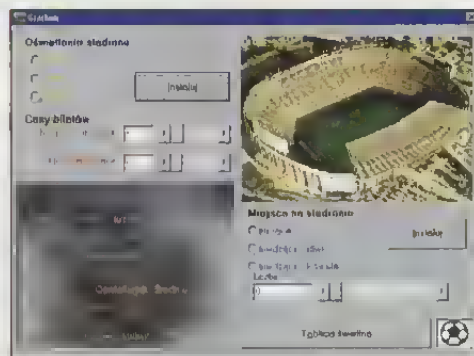


W dodatku LPM '97 nie różni, czy zawodnik gra na środku, na prawej czy lewej stronie swojej formacji. Komputer automatycznie ustawia go na murawie, w zależności od taktyki i miejsca zajmowanego na liście piłkarzy grających w klubie (pozycja ta nie zmienia się).

Dla osiąganych przez Ciebie wyników jest to i tak mało istotne, bowiem siła drużyny zależy przede wszystkim od umiejętności zawodników, a nie od ich ustawienia na boisku. Każdego piłkarza charakteryzuje pięć współczynników: forma, technika, szybkość, podanie i strzał. Oczywiście, najwyższe wartości liczbowe występują przy nazwiskach zawodników grających poza granicami naszego kraju, a tych (w LPM '97) bardzo łatwo skłonić do podpisania kontraktu z jakąkolwiek polską drużyną. Nawet z trzeciej ligi.

Jest to możliwe dzięki „bajkowemu” systemowi finansowania działalności klubu. Wysokie wpływy z reklam, natychmiastowa sprzedaż zawodników wystawionych na listę transferową i łatwo dostępny kredyt bankowy pozwalają znacznie wzmocnić skład Twojego zespołu jeszcze przed rozpoczęciem sezonu. Tak rozwiązana kwestia klubowych pieniędzy gwarantuje zdobycie mistrzostwa Polski

lub awans na wyższy szczebel rozgrywek już w pierwszym sezonie Twojej „przygody” z LPM '97.



Dbanie o Intensywność treningów piłkarzy i ustalanie taktyki (drogą przesuwania różnych suwaków) nie są do tego potrzebne.

Aby zająć pierwsze miejsce w lidze, trzeba najpierw rozegrać minimum 35 spotkań. Dobrze, że czas trwania sekwencji meczowych można skrócić do minimum, ponieważ fatalnie rozwiązano ich prezentację. To stanowi zawsze to samo zdjęcie, na stadionie panuje grobowa cisza, a o rozwoju sytuacji na boisku dowiadujemy się z komentarzy, pojawiających się na dole ekranu. Większość opisuje akcje w czasie przeszłym, z których nigdy nie pada bramka. Tę bowiem obwieszcza tylko jeden i ten sam napis: „Strzelcin bramki jest: (nazwisko zawodnika).” Przez to mecz wydaje się nudny i strasznie się dłuży (jeśli go nie przyspieszymy).

Po każdym spotkaniu można przeanalizować przychody i wydatki związane z jego rozegranie. Jeśli bilans jest ujemny, można obniżyć pensje piłkarzy, co i tak ma niewielki wpływ na

ich postawę na boisku. Można też w kilka sekund zmodernizować stadion, co powinno zwiększyć wpływy ze sprzedaży biletów.

Grywalność LPM '97 dodatkowo obniżają: brak możliwości rywalizacji z żywymi menedżerami, brak dźwięku i „wieszanie” się gry (system Windows) od czasu do czasu.

Menedżer piłkarski MarkSoftu pod żadnym względem nie dorównuje produkcjom zachodnim. Nie jest też lepszy od swojego

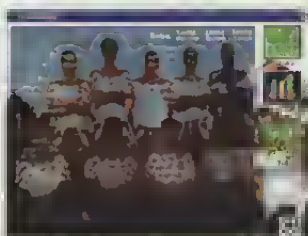
imiennika — LPM '95, wydane dwa lata wcześniej. Trudno się temu dziwić — pracował nad nim tylko jeden człowiek.

Liga Polska Manager '97 nie spodoba się nawet tym, którzy nie orlentują się zbyt w polskiej rzeczywistości futbolowej, a kochają piłkę nożną w każdej postaci.

KRISTOFF

PS Jeszcze w tym roku powinna się ukazać poprawiona wersja LPM '97 na CD. Oby rzeczywistość okazała się lepsza.

MarkSoft/MGroup 1997
MarkSoft
Sportowa
PC
Grafika: 40%
Dźwięk: 0%
Ogółem: 35%
Wymagania sprzętowe: PC 486,
4 MB RAM, Windows 3.1 lub 95





GAMBLER

THREE DIRTY DWARVES

TDD to konwersja gry wydanej na Saturna (recenzja w nr. 6/97). Jej tytuł zapewne nie Czytelnikom nie mówi, zwłaszcza że ginie w natłoku o wiele głośniejszych – Sega wiele przebojów udostępnia w wersji PC. Około się jednak, że „Trzy Brudne Skrzaty” to produkt rewolucyjny, wprowadzający sporo innowacji do gatunku... no właśnie, jakiego gatunku? W zasadzie, jest to mieszanina „chodzonej” bijatyki z platformówką.

Cała historia rozpoczyna się w chwili, gdy kilkoro dzieci zabawia się w jakąś grę plonszowa-raleplayową, kierując postaciami trzech skrzatów. Kiedy dzieci zostają porwane przez członków jakiejś bojówki, skrzaty wyruszają na odsiecz. Jest ich trzech, są brudni i bezwzględni. Staną naprzeciw równie bezwzględnemu światu. Nawy Jark i okolice to, w wyobraźni autorów, wielkie siedlisko zbirów i szumowin, wśród których znajdziemy np. babcię-śmiciarę, oblepiającą wszystko i wszystkich taśmą klejącą, zakochaną „ślicznotkę”, która nawet najbardziej zatwardziałego skrzata potrafi zaciłować na śmierć, czy

zniecka wynurzające się spod ziemi koparka-spycharki.

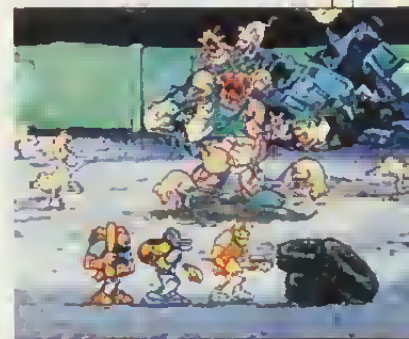
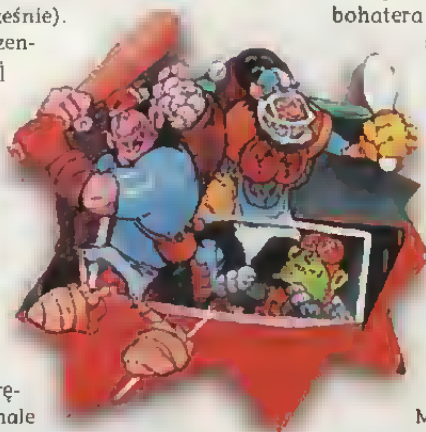
Oczywiście, nasi bohaterowie dysponują stosownym zestawem argumentów do dyskusji: pierwszy skrzat, uzbrojony w kij baseballowy, posługuje się nim nie gorzej niż kibic piłkarski, a na dalsze odległości miota piłki (nawet do czterech jednocześnie). Drugi reprezentuje mniej popularną dyscyplinę, a mianowicie kręgle. Jego kula potrafi zrobić niezłego zamieszania wśród wrogów, zaś po-jedynczy kręgiel doskonale spisuje się w roli maczugi. Wreszcie ostatni, mój ulubiony skrzat, nie bawi się w

półśrodki i realizuje swoje zadanie za pomocą shotguna, z wprawą nie mniejszą niż bohater Doom. Ponadto skrzaty potrafią, w zamian za zbierane czaszki, wykonywać najrozmaitsze akcje specjalne. Najwspanialsza i najdroższa z nich polega na połączeniu wszystkich skrzatów w jednego superbohatera (żadnych skojarzeń!), który przez kilka sekund sieje po całej plonszynie z arsenału zbliżonego do tego, którym popisał się pan Maska w finale filmu z Jimem Carreym.

Istotną innowacją w grze jest fakt, że w danej chwili sterujemy jednym skrzatem, zaś dwa pozostałe idą za nim (i są odporne na ciosy). Jeśli nasz bohater otrzyma cios, nie ginie, tylko ogłuszony śląda na chodniku. Co może go przywołać do świadomości? Oczywiście, solidny cios od kompana! Wydaje się, że to upraszcza grę, jednak – wbrew pozorom – wcale nie jest łatwo znaleźć chwilę na uratowanie kumpla. Zwłaszcza że często trafiają się przeciwnicy, którzy nie giną od jednego strzału. Kilkadziesiąt razy spotkałem w grze potworki, które stosowały nie znane mi sztuczki. Za każdym razem musiałem się pokornie uczyć ich zachowań i sposobów walki z nimi, aby skutecznie usunąć je z drogi. Część monstrów czaiła się na przykład w... głębi planszy, dokąd co prawda nie można iść, ale skąd (i dokąd) można strzelać. Zresztą sama plansza to też pajęcie

umowne. Są co prawda klasyczne „chodniki”, ale także arena, po której blegamy dookoła przeciwnika. Jest też szaleńcza jazda na wózku po estakadach jak z parku rozrywki.

Przyznam się, że grając w Three Dirty Dwarves po raz pierwszy od bardzo dawna miałem wrażenie, że autorzy gry zasiedli do pracy z macnym postanowieniem wymyślenia czegoś zupełnie nowego (co ostatnio zdarza się rzadko) i w zupełności im się to udało (co zdarza się jeszcze rzadziej). WTDD nie znajdziecie starych, oklepnych sztuczek z innych gier tego typu. Jest tu mnóstwo nowatorskich pomysłów, niespodzianki za każdym



rogiem, doskonale wykonanie i dynamiczna akcja. Wszystko to zrealizowane (niestety?) w konwencji gatunku, który swoje najlepsze czasy przeżywał w połowie lat 80. i dziś trąci już myszką. Zapewne znajdą się tacy, którzy nie zechcą wydać stu kilkudziesięciu złotych na „zwykłą platformówkę”.

ALEX

THREE DIRTY DWARVES

Sega/Appaloosa Interactive 1997

Bobmark

Platformówka

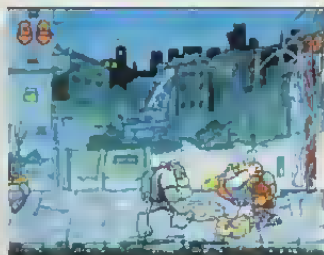
PC CD-ROM

Grafika: 83%

Dźwięk: 77%

Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2x



Przybysz z planety Mechanorum, sympatyczny robocik Robby, rozbił na Ziemi swą rakietę. Tak zaczyna się akcja gry edukacyjnej przeznaczonej dla kilkulatek. Nie intryguje Cię nad wyraz prosta. Nasza planeta wydoje się Robby'emu bardzo skomplikowana, co staje się pretekstem do wciągnięcia dziecka w zabawę. Robby musi skompletować części do naprawy statku kosmicznego, czyli rozmaite figury geometryczne. Gdy to mu się uda, przypomnia sobie, że musi jeszcze uratować swoją małpkę, która przybyła wraz z nim. W końcu ma problem z odlotem z naszej planety.

Za każdym razem Robby przeprasza dziecko za sprawiane kłopoty i oczekuje od niego pomocy. A zadania są proste - gry wymagające rozróżnienia kształtów, kolorów, ćwiczące pamięć oraz orientację. Zawsze zaczyna się od

rzeczy prostych, by dziecko mogło przyswoić sobie zasady (jest tłumaczona przez robocika na początku gry). Później zadania są coraz trudniejsze, nie przekraczają jednak możliwości malucha. W każdej minigrze po zaliczonym zadaniu mały gracz dostaje nagrodę, a robocik chwali go swym lek-



trzebie wydaje się więc odpowiedni.

Robby ma na dłuższą zadamawić się w naszym kraju. W chwili, gdy ten numer ukaże się w kioskach, powinna się pojawić druga część serii, Robby - Metal w akcji. Wydaje mi się, że Robby (bio-



racę pod uwagę całkowitą lokalizację produktu) to jedna z

tych nielicznych serii, które we właściwy sposób zaczynają oswajać maluchy z informatyką. Wszak, oprócz możliwości męczenia myszki i przeżycia przygody z robocikiem, przemycają całkiem ważne dla takiego malca treści.

PALCJUSZ



ko metalizowanym głosem. Jeśli coś zostanie wykonane źle - stara się pocieszać, a liczba wcześniejszych otrzymanych nagród zmniejsza się. Dzięki temu dziecko może powtarzać czynność dopóty, dopóki nie wykona jej poprawnie. Dodatkową nagrodą dla malucha, siedzącego poczynania robocika i rozwiązyującego jego problemy, są bardzo kolorowe animacje i fakt, że Robby cały czas „razmawia” z nim. Tytuł Przyjaciel w po-

Przyjaciel w potrzebie

Orient Vision 1996
IPS CG
Edukacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 66%
Dźwięk: 75%

Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, karta muzyczna

Od kilku lat nie ukazał się za-dan- komputerowy słownik polsko-angielski, toteż tę pozycję powitałem ze zżymałym zainteresowaniem. Tym bardziej, że produkt pochodzi z - zasłużonej na rynku językowych pamacy multi-

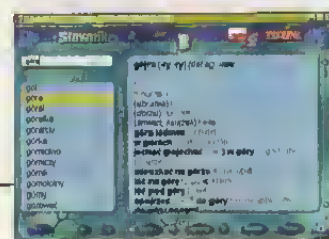
medialnych - firmy Young Digital Poland i oparty jest na książkowej edycji najświeższego polsko-angielskiego i angielsko-polskiego słownika Collinsa, wydanego przez oficynę BGW.

Znalazło się w nim 80 tys. haseł i ponad 120 tys. znaczeń.

MULTIMEDIALNY

Przewaga nad wersją książkową polega na nieporównywalnie szybszym dostępie do informacji. Hasła zostały opracowane w pełni hipertekstowo, co oznacza, że kliknięcie na dowolnym słowie opisującym hasło

prowadzi do hasła je z kolei opisującego. Podobnie skróty są rozwijane, gdy tylko zatrzyma się nad nimi kursor myszy. Angielskie hasła są dodatkowo czytane przez lektora, dzięki czemu nawet osoby nie obeznane z transkrypcją fonetyczną nie będą miały problemów z wymową. Bardzo przydatną funkcją jest także wyszukiwanie, w jakich hasłach występuje podane słowo. Jeśli słów jest kilka, można wyszukiwać hasła,



SŁOWNIK

Copyright © by Young Digital Poland Ltd. and Polska Oficyna Wydawnicza BGW Warszawa

Wydawca: Young Digital Poland, Dział: Słownik

Forma: CD-ROM

Wymagania sprzętowe: PC 386, 8 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1 lub 95.

Young Digital Poland 1997
Słownik
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 76%

Ogółem: 86%

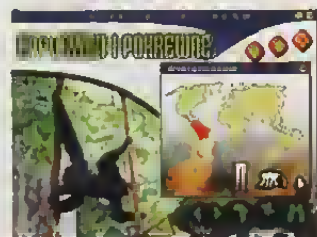
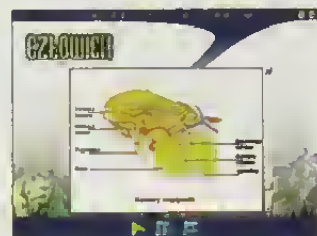
W czasach ruchów ekologicznych wydanie multimedialnej encyklopedii zwierząt mogłoby być uznane za strzał w dziesiątkę, gdyby nie to, że ekolodzy raczej nie darzą sympatią komputerów. Ten ciekawy produkt powinien jednak przypaść do gustu komputerowcom, którzy mają wątpliwości co do sensu budowy tamy w Czorsztynie.

Encyklopedia składa się z 2 części: encyklopedii właściwej oraz kilku artykułów przeglądowych. W tej pierwszej znajdziemy informacje o większości ssaków świata, pogrupowane ze względu na: porę aktywności, sposób odżywiania, zamieszkiwane środowisko oraz upodobania społeczne. Wskazawszy jedną z kryteriów podziału, otrzymujemy informacje o wszystkich spełniających je gatunkach ssaków. Wybrawszy z kolei jeden z nich, możemy obejrzeć zdjęcie bądź rysunek zwierzęcia, opis, mapę z zaznaczonymi obszarami występowania, a niekiedy nawet film.

Oprócz podstawowych wiadomości encyklopedycznych niemal każdy opis zawiera cie-

kawostki przybliżające zwyczaję zwierzęcia, rolę, jaką odgrywa w śro-

dowisku, znaczenie dla człowieka. Filtrów grupujących zwierzęta nie można niestety nakładać, więc byłoby trudna znaleźć odpowiedź na pytanie, czy istnieje wszechżożerny bigamista



zamieszkujący góry i prowadzący paranna-wieczarny tryb życia. Istnieje za to mechanizm wyszukiwający, który po podaniu nazwy zwierzęcia wskazuje wszystkie artykuły encyklopedii, w których ona występuje.

Część opisowa składa się z 6 artykułów przeglądowych, dotyczących: budowy człowieka, podziału na biomy (zbiorowiska zwierząt i roślin o wspólnych właściwościach, zasiedlających obszary jednorodnie pod względem biologicznym, np. tajga, tundra, step), pochodzenia ssaków, krain zoogeograficznych, ssaków w mieście i udomowienia zwierząt. Wszystkie są czytane przez lektora oraz ilustrowane zdjęciami i fragmentami fil-

mów. Ich język dostosowany jest do poziomu szkoły średniej.

W tej części trochę brakuje podziału wykładów na podrzdziały. Znalazienie konkretnej informacji, np. podziału na krainy zoogeograficzne, polega na „prześwietlaniu” wykładu do odpowiedniego miejsca. Przyznam, że nie należy to do przyjemności. Wykład mógłby być uzupełniony animacją komputerową (zamiast niej jest statyczna grafika), zwłaszcza w części poświęconej człowiekowi.

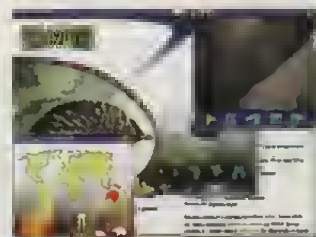
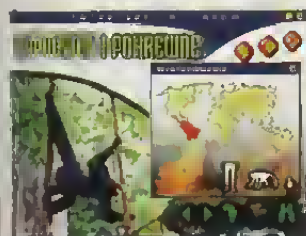
Mimo wad, encyklopedię ogląda się z dużą przyjemnością, ze względu na doskonałą jakość zdjęć i całkiem dobrą filmów. Tytuł programu sugeruje, że na ssakach się nie skończy. Czekam na dalsze części, mając nadzieję, że poprawi się nieco poziom redakcyjny.

PALCJUSZ

Optimus Nexus 1997
Encyklopedia
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 89%

Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/
100, 8 MB RAM, CD-ROM 2x,
Windows 95



SŁOWNIK COLLINSA

w których występują one jednocześnie lub w których występuje choćby jedno z nich.

Spora część haseł, oprócz odpowiednika w drugim języ-

ku, zawiera tłumaczenia idiomów oraz przykładowe sposoby użycia w zdaniach. Tego wszystkiego można się uczyć dzięki modułowi Tester, spraw-

dzającemu znajomość haseł.

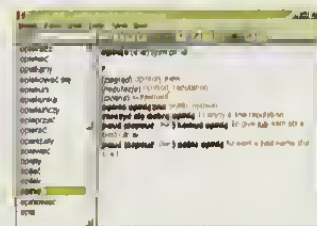
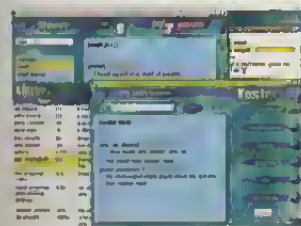
Uzupełnieniem słownika są tabele pokazujące: odmianę czasowników nieregularnych, liczebniki główne, zbiorowe i porządkowe, ułamki, sposoby podawania czasu i daty. Szkoda, że zabrakło tu przeliczeń miar anglosaskich na metryczne i na odwrot. Miejsca na płytce było dosyć, a jak to by się przydała wiedzę wszyscy, którzy spotkali się z czymś mniej popularnym niż stopo, cal czy funt. Mnie za-

interesowały także podstawy interpunkcji angielskiej, która pozostaje dla mnie czarną magią.

Komputerowy słownik Collinsa jest, mimo kilku drobnych wad, bardzo dobry. I nie dlatego, że na rynku brak konkurencji.

Dobra realizacja genialnego w swej prostocie pomysłu zawsze zasługuje na uznanie.

PALCJUSZ



PlayStation

646,-

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

- **GRY**
- **AKCESORIA**

- **SEGA SATURN**
- **NINTENDO 64**

- **SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

- **WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER**

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 209 zł
DIE HARD TRILOGY	- 209 zł
FIFA '97	- 209 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 209 zł
PANDEMONIUM	- 209 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
TEKKEN 2	- 189 zł



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8³⁰-16³⁰ tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

LASER 1 S.C.

25-518 KIELCE, ul. Warszawska 31/33



Karta Dźwiękowa

ViperMAX

ViperMAX 32 Voice Wavetable PC Sound Card
for all Sound Blaster™ AND UltraSound™ applications and games.



ViperMAX™

- pełna kompatybilność z Sound Blasterem Pro
- pełna kompatybilność z Gravis Ultra Sound
- łatwa bezzworkowa instalacja

- znakomitej jakości

16-bitowe

instrumenty

- 32 kanałowe

sprzętowe

miksowanie

- poziom szumów

poniżej 0,03%

- wbudowany

interfejs

CD-rom

- szybki

podwójny

game-port

ViperMAX 32 Voice Wavetable PC Sound Card
for all Sound Blaster™ AND UltraSound™ applications and games.

Supports All Major Sound Standards:

- Sound Blaster™ hardware compatible
- UltraSound™ hardware compatible
- Windows 3.11/95/NT Sound

Features:

- 32 voice
- 32 voice

ULTRASOUND™

AudioDrive™

GENERAL
MIDI
SYSTEM

DLS™
SYSTEM

Works with
Windows 95

DZIAŁ HANDLOWY: tel. (0-41) 368 13 99 w. 15, (0-41) 344 85 58 w. 15, fax: (0-41) 368 02 23, (0-41) 368 13 99, GSM: 0602 267 156,
ODDZIAŁ KATOWICE: UL. G. Zapolskiej 21, tel./fax: (0-32) 152 37 31
www.kie.top.pl/users/laser1

CARMAGEDDON™

uwaga
elektroniczny
morderca

destrukcja

bandytyzm



STAINLESS
SOFTWARE LTD

... TY TEŻ ...
... MOŻESZ ZOSTAĆ ...

SCI

... TYM SZALONYM RAJDOWCEM!

Już się zbliża...

Jesienne targi gier komputerowych Gambleriada, które w dniach 24-26 października odbędą się w hali Torwaru, będą z całą pewnością największą, najwspanialszą i najciekawszą spośród wszystkich dotychczasowych edycji tej imprezy. Jest jeszcze za wcześnie, by choć w przybliżeniu poinformować Was o nadchodzących atrakcjach. Za miesiąc podamy więcej szczegółów, wszyscy odwiedzający imprezę znajdą je także w specjalnym, targowym wydaniu Gamblera. Natomiast najwyższy czas ogłosić, jakie turnieje gier

komputerowych przygotowujemy na Gambleriadę.

Nauczeni doświadczeniem poprzednich edycji postanowiliśmy, że każdego dnia odbędzie się jeden megaturniej. To pozwoli na zapewnienie każdemu należytej oprawy oraz stosownej puli nagród, których wartość z pewnością przekroczy 10 000 zł.

Oficjalny terminarz rozgrywek prezentuje się następująco:

Piątek, 24 października: Saul Blade (PSX)
Sabota, 25 października: Quake
Niedziela, 26 października: NBA Live '97

W każdym turnieju wystartuje po 64 zawodników. Zasady eliminacji do turnieju Quake'a zamieszczamy poniżej, uczestnicy pozostałych rozgrywek zostaną wylosowani spośród tych, którzy nadesłali zgłoszenia. Uwaga: przyjmujemy wyłącznie kupony wycięte z pisma (nie wolno kserować), każda osoba może do danego turnieju przysłać tylko jeden kupon.

Dokładne terminarze oraz regulaminy turniejów podamy za miesiąc. (red.)

Soul Blade

Doskanala, trójwymiarowa bijatyka firmy Namco, razem z grą Tekken 2 znajduje się w czołówce najlepszych bijatek na PSX. Wszyscy, którzy chcą się sprawdzić w bitwie na maczugi, miecze i inny tego rodzaju sprzęt, znajdą tu coś dla siebie.

Zgłoszenie do turnieju Soul Blade

Imię _____

Nazwisko _____

Wiek _____

Adres: _____

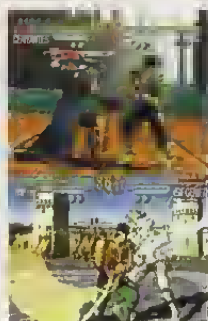
Ulica _____

Miejscowość _____

Kod pocztowy _____

Telefon _____

E-mail _____



Quake

Najlepsza gra sieciowa świata, dystansująca konkurencję o wiele długości. Tym razem ta właśnie turniej Quake'a będzie najważniejszym wydarzeniem na Arenie. Spodziewamy się, że na turnieju pojawi się cała polska czołówka internetowa – która jednak będzie się musiała poddać takim samym eliminacjom, jak każdy uczestnik.

Zgłoszenie do turnieju Quake

Imię _____

Nazwisko _____

Wiek _____

Adres: _____

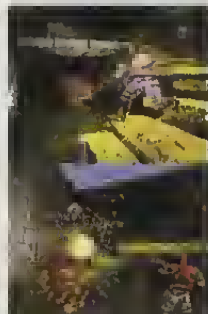
Ulica _____

Miejscowość _____

Kod pocztowy _____

Telefon _____

E-mail _____



☐ Swoje demo nadesłałem Internetem.

NBA Live '97

Koszykówka spod znaku Electronic Arts łączy w sobie fenomenalną widowiskowość i realizm rozgrywki. Niezwykła popularność tej gry i aktywność jej fanów w KS Gambler sprawiły, że oto po raz pierwszy na Gambleriadzie organizujemy rozgrywki sportowe – walkę o mistrzostwo NBA.

Zgłoszenie do turnieju NBA Live '97

Imię _____

Nazwisko _____

Wiek _____

Adres: _____

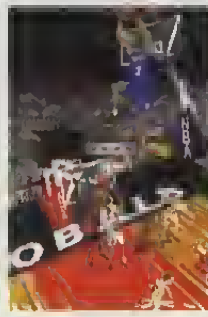
Ulica _____

Miejscowość _____

Kod pocztowy _____

Telefon _____

E-mail _____



Turniej Quake'a – zasady eliminacji

Udział w turnieju można sobie zapewnić na dwa sposoby. Pierwszy, tradycyjny – wysłanie kuponu wydrukowanego w tym numerze i oczekiwanie na łut szczęścia podczas losowania, w trakcie którego wylosujemy 32 uczestników.

Szanse, aby na pewno trafić w turnieju, daje wzięcie udziału w konkursie, w którym należy nagrać demo według następujących zasad:

1. Mapa DM4 (The Bad Place)
2. 3 (trzy) BOT-y, wersja 0.8
3. TIMELIMIT 4
4. SKILL 0.5
5. TEAMPLAY 0
6. DEATHMATCH 1

Trzeba osiągnąć jak najwyższą liczbę „fragów”. Do pierwszych eliminacji w turnieju wejdzie 28 zawodników z najlepszymi wynikami, do nich dołączy czwórka finalistów z poprzedniej Gambleriady. Nie zamieszczamy instrukcji nagrania demo, gdyż po pierwsze – znajduje się ona w G 4/97, zaś po drugie – ten sposób kwalifikacji adresowany jest do osób doświadczonych. Jeżeli nie wiecie, jak nagrać demo, lepiej przysłać kupon. BOT-y możn znaleźć na krążku Gambler CD, dołączonym do tego numeru pisma.

Nagrane demka przysyłajcie pod adresem redakcji (dyskietek nie zwracamy), opatrując koperty wielkim znakiem Q, lub przez Internet do katalogu FTP://ftp.pk.edu.pl/pub/games/id/quaketoys/ln/gambler/. Kandydaci nadsyłający demka Internetem powinni przesłać pod adresem redakcji również kupon zgłoszeniowy.

Każdy, kto chce używać podczas gry własnych plików konfiguracyjnych, musi przysłać je razem z demkiem (lub kuponem) i nazwać tak, jak brzmi ksywa, którą będzie się posługiwał w turnieju.

bogactwo myśli, bogactwo informacji



WYDAWNICTWO LUPUS 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, e-mail: lupus@lupus.waw.pl
Sekcja Sprzedaży tel./fax (0-22) 415121, 410374, Biuro Ogłoszeń tel./fax (0-22) 416333, 6513700

MULTIMEDIA

zestawy głośnikowe



**MULTIMEDIA
STEREO SPEAKER
SYSTEM**



BIURO HANDLOWE STAWICKI S.C.

Filia: 01-170 Warszawa,
ul. Młynarska 48, tel. (0-22) 631-26-73,
tel/fax (0-22) 632-64-20
Bezpośredni importer

AKCESORIA KOMPUTEROWE

dyskietki czyszczące,
pudełka na dyskietki,
filtry monitorowe, myszy, Joysticki,
kieszenie na twarde dyski,
kable, listwy filtrujące



QuickShot

DYSKIETKI

Maxeli, 3M, BASF
Verbatim, Precislon

Wraca!

GamblerClub po-
wraca. Po przedłuża-
jących się (z najroz-
maitszych powodów,
w większości nieza-
leżnych od redakcji)
perturbacjach,
wznawiamy jego
działalność – w zu-
pełnie odmienionej
formule. Oto wszyscy
posiadacze kart GC
mają możliwość do-
konywania zakupów
oprogramowania w
wymienionych skle-
pach komputero-
wych ze zniżką 5%!
Wystarczy tylko przy
dokonaniu zakupu
wylegitymować się
ważną kartą i – jeśli
poprosi o to obsługa
sklepu – okazać jaki-
kolwiek dowód toż-
samości.

Informujemy też,
że karty GC zostały
rozesłane do wszyst-
kich aktualnych
członków Gambler-
Clubu, wraz ze sto-
sownym przedłuże-
niem terminu ich
ważności (aby wy-
równać opóźnienie).
Wszystkich oczekują-
cych przepraszamy.
Na koniec przypomi-
namy, że członkiem
GamblerClubu zo-
staje każdy prenu-
merator Gamblera.

Placówki handlo-
we zainteresowane
przystąpieniem do
klubu prosimy o kon-
takt z redakcją.

Pracownia Komputerowa AB

ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP – Stoisko Firmowe

ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics

ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AMICOM

ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

ARR GROUP

ul. Kościuszki 86
30-114 Kraków

ART-COM

ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts

ul. Stajera 1
07-412 Ostrołęka

CD-MEDIA

ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect

ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt – sklep firmowy

ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy

ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy

ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt – sklep firmowy

ul. Jagiellońska 70/3
85-027 Bydgoszcz

Daniel PPH

ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer

ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL

ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów

ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

Księgarnia „Wojciech Skolik”

ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP

ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems

ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL

ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN

Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

HDD-Komputer

ul. Głębocka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFOLAND

Plac Wolności 16
19-400 Olecko

IP Wieluń

ul. Kałiska 5
98-300 Wieluń

Kombit

oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Mawix

ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

Pendex

ul. Pułtуска 20C (Pawilon „Optymista”)
06-400 Ciechanów

PIXEL

ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom

ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

BHU Share

ul. Zielona 143/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”

ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

WAM-CD

ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

XYZ

ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

**Jeżeli jesteś
członkiem GamblerClubu**

**uzyskasz w
nich zniżkę
5%!**



DC
DARK COLONY
WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA,
WOJENNA GRA STRATEGICZNA

KOLONIZACJA
1
WRZESNIA
KOLONIZACJA

DC
DARK COLONY

TWÓRZ. PRZEKAZUJ. NISZCZ.

DJADGEV • Wroclaw 95

DARK COLONY



Edytor map pozwala na tworzenie własnych
planów dla gier wieloosobowych.

Mineło już 200 lat, odkąd pierwszy prymitywny statek
wyłączył na Marsie i ludność rozprzestrzeniła się w całym kos-
mosie. Odłamy 30 nadejających się do zamieszkania systemów dala
regulacji nowo możliwości rozwiązania problemu przekształcenia i
ograniczenia zasobów naturalnych. Efekty okazały się jednak
katastrofalne i doprowadziły do wybuchu chichotnych wojen, napędzanych roszczeniami wiel-
kich korporacji. Na wszechświecie padł ciężar ludobójstwa.

Wzamy w ciemnej kolonii, gdzie dwa słowa „chciwość” i „siła” nie straciły nic
z swojego smaczności i gdzie bezprawie, chciwość i siła charakteru
są niezbędne, aby przeżyć. Wykorzystaj swoje zdolności dowódcze
i umiejętności zarządzania zasobami przy tworzeniu i genetycz-
nym doskonaleniu stworzeń służących Ci w walce. Przeprowadź
swoją bazę przez zbrojne konflikty z obcymi i zdobądź autorytet
wśród zgraj niestabilnych korporacji i ich potężnych armii.

Możesz TWORZYĆ życie...
Możesz PRZEKAZYWAĆ życie...
Czy jesteś w stanie ZNISZCZYĆ życie?

GAMETEK

Dark Colony jest znakiem handlowym Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja Gametek UK Limited, Hagerth House, 29-31 Shaft Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY

Odwiedź nas w <http://www.gametek.com>



Wyłącznie Dystrybucja w Polsce: LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA Sp. z o.o. ul. Chochłowska 3c, 02-935 Warszawa, tel. 642-81-65, 642-99-21



SKOLONIZOWANO!

DC
DARK COLONY
WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA,
WOJENNA GRA STRATEGICZNA

Joysticki raz jeszcze

Każdy gracz stoi przed dylematem, co wybrać: joystick czy klawiaturę (wyłączając graczy w Klaka, rzecz jasna). Obecnie firm produkujących manipulatory dla blaszaków jest już mnóstwo. Ostatnio otrzymaliśmy pięć takich urządzeń z firmy InterAct.

Najprastszy z nich jest joypad PC SuperPad. Jak każdy pad, zamiast wystającego drążka ma krzyżyk, którego ramiona wciskamy kciukiem lewej dłoni. Pady są cyfrowe i działają podobnie jak klawiatura – wciśnięcie jednego z ramion krzyżyka powoduje przesłanie do komputera informacji o maksymalnej wartości wychylenia w wybranym kierunku. Krzyżyk w SuperPadzie jest 8-kierunkowy, tj. nie tylko odczytuje wychylenia we wszystkich czterech kierunkach (góra, dół, lewo, prawo), ale też na ukos. SuperPad ma ponadto 6 przycisków fire (cztery pod kciukiem prawej dłoni oraz dwa pod palcami wskazującymi obu rąk). Dwa z nich się powtarzają, a więc przez komputer rozróżniane są cztery „fajery”.



W trybie „PC Joystick” SuperPad umożliwia wykorzystanie zaledwie dwóch przycisków fire, dopiero w trybie emulacji GamePado Gravis aktywne są wszystkie przyciski (czyli sześć). SuperPad ma także dwa przyciski włączające i wyłączające autofire – obecnie już bardzo rzadko wykorzystywane w nowych grach.

Dużo ciekawszym (ale i droższym) manipulatorem jest PC ProgramPad. Kształt ma podobny do SuperPada, dopiero po chwili zauważa się jego trochę większe rozmiary oraz... wbudowany wyświetlacz LCD! ProgramPad ma o trzy

przyciski więcej niż SuperPad. Przypisano im 30 preprogramowanych, najpopularniejszych kambośów, czyli serii następujących po sobie ciasów, które np. w Mortal Kombat dają tajne uderzenia. Dodatkowo mamy możliwość zaprogramowania sześciu własnych kombosów, mogą to być jednak tylko ruchy wprowadzane z samego pada, nie z klawiatury. W programowaniu ProgramPada pomaga nam własnie mały wyświetlacz ciekłokrystaliczny.

Bardzo oryginalny jest kolejny pad firmy InterAct – 3D ProgramPad. Przypomina w dużym stopniu SideWinder GamePad firmy Microsoft. Ca ciekawsze, jest zupełnie przezroczysty, więc widać wyraźnie jego elektryczne bebechy.



3D ProgramPad, oprócz 8-kierunkowego, cyfrowego manipulatora typu krzyżyk, ma aż 10 programowalnych przycisków fire! Sześć z nich, podobnie jak w SideWinder GamePad, umieszczonych jest pod kciukiem prawej dłoni, plus po dwa pod palcami wskazującymi. W normalnym trybie działa jedynie sześć przycisków. Można ponadto zaprogramować wszystkie dziesięć fire, przypisując im dowolne kombinacje klawiszy z klawiatury (nie przekraczające jednak trzech klawiszy na jeden fire). Można to zrobić na dwa sposoby: w trybie bezpośrednim, podczas grania w daną grę – ma temu pomóc czerwony przycisk opisany jako „Set” – albo za pomocą specjalnego programu.

Dwa pozostałe manipulatory – PC Sabre Pro oraz Cyclone 3D – mają już wygląd „zwykłych” joysticków z wystającym drążkiem, który chwyta się jedną ręką. Sam drążek w obydwu dżojach ma wygląd „wzięty” wprost z myśliwców typu F-16, z czego można wysnuć wniosek, że zarówno Sabre Pro, jak i Cyclone 3D są manipulatorami dedykowanymi dla symulatorów lotu.

Pod palcem wskazującym oba joje mają główne przyciski fire, podobne do pistoletowych cyngli. Na główkach obu drążków umieszczone są też po cztery dodatkowe przyciski fire (powtarzające się parami) oraz – znany z joysticka Wingman Extreme Logitecha – miniaturowy, 4-kierunkowy manipulator. Można go

dowolnie programować tak, aby za jego pomocą, lecąc np. F-22, można się było rozglądać dookoła. Drążki obu joów mają też dodatkowe fire pod małym palcem prawej (u leworęcznych – lewej) ręki.



PC Sabre Pro jest urządzeniem dużo prastszym niż Cyclone 3D. W podstawie ma tylko jeden przełącznik autofire oraz dwa potencjometry centrujące go w pionie i poziomie. Nie jest programowalny jak Cyclone 3D. Drążek Sabre Pro bardzo wygodnie leży w dłoni (dotyczy to też Cyclone 3D), aczkolwiek, jak na mój gust, zdecydowanie za lekko „chodzi”. Powinien stawiać graczowi dużo większy opór – lepiej by się go „czuło”.

Cyclone 3D to manipulator dużo bardziej zaawansowany. Ma aż 17 programowalnych przycisków fire, którym przyporządkowywać dowolne sekwencje klawiaturowe. Jako że Cyclone 3D przystasowany jest przede wszystkim do symulatorów lotu, możemy go zaprogramować specjalnie dla ulubionej przez nas gry. Pomocny przy tym będzie dołączony do joja program lub możliwość progra-



Virtual Reality za grosze

owania bezpośredniego (podobnie jak w 3D ProgramPad). Dżążek Cyclone 3D, mimo że podobny do dżążka PC Sabre Pro, chodzi z dużo większym oporem. Ponadto ma możliwość obrotu o kilkadziesiąt stopni w prawo oraz w lewo wokół własnej osi! Stąd też przydomek 3D w nazwie manipulatora.

Joysticki firmy InterAct, dzięki dużemu zróżnicowaniu, znoją swoich amatorów wśród graczy. Ludzie uwielbiający platformówki na pewno zainteresują się jednym z trzech opisanych przeze mnie padów, przy czym już jedynie od wysokości posiadanej przez nich gotówki będzie zależało, na który się zdecydują. Lotnicy czy kierowcy powinni pokusić się o PC Sabre Pro lub nawet Cyclone 3D – choć może przyda im się jeszcze prosty SuperPad, gdy pewnego dnia zapragną pagrać w Bubble Bobble...

PiŁA (pila@pal.pl)

PS Dystrybucją opisanych joysticków zajmuje się w Polsce firma Multi-Styk s.c. (04-744 Warszawa, ul. Kossakowskiego 42, tel. 15 68 44, fax 15 68 43).

Ceny: PC SuperPad – 39,99 zł; PC ProgramPad – 131,99 zł; 3D ProgramPad – 131,99 zł, PC Sabre Pro – 78,99 zł i Cyclone 3D – 169,99 zł.

Hełmy do wirtualnej rzeczywistości są nadal za drogie dla przeciętnego gracza. Z kolei tanie, czerwono-niebieskie kartonowe okulary są zbyt prymitywne. Potrzebne jest więc rozwiązanie, pozwalające uzyskać złudzenie prawdziwego trójwymiaru za rozsądną cenę, czyli... okulary 3D-Max firmy Kasan.

3D-Max nie mają wbudowanych kolorowych wyświetlaczy LCD jak hełmy VFX-1. Są to proste okulary ze szklami pokrytymi warstwą ciekłych kryształów – ich zadaniem jest zakrywanie raz lewego, raz prawego oka. Okulary, połączone przez specjalną kartę z pecetem, są tak zsynchronizowane, że raz zasłaniają prawe oko – na monitorze wyświetlony jest obraz jakby widziany lewym okiem, a potem odsłaniają prawe oko a zasłaniają lewe – na monitorze obraz widziany przez prawe oko. Robią to 60 razy na sekundę dla każdego oka, więc właściwie nie zauważamy, że obraz się zmienia – po prostu kineskop monitora staje się wkłesły!!!

Efekt prawie nie da opisać! Ogłdając specjalne gry ze sterownikami dla 3D-Max mamy wrażenie, że nasz monitor nie jest płaskim kawałkiem szkła, ale otworem (najczęściej o przekątnej 14"), przez który widzimy inny świat.



Okulary, w przeciwieństwie do popularnych hełmów VR (VFX-1, CyberMaxx, i-Glasses), nie mają ograniczenia liczby kolorów czy rozdzielczości. Praktycznie działają w trybach od 320x200 do 1024x768 przy 65 tys. kolorów. Prawdziwym hełmom ustępują jedynie tym, że przez cały czas trzeba patrzeć w monitor i nie można obracać głową.

Do 3D-Max dołączona jest płytka z przykładowymi 3-wymiarowymi obrazkami oraz animacjami, a także kilka gier. Tak na dobry początek.

Sprzęt do testów dostarczył ACD, Warszawa, ul. Bartycka 20, tel. 40-00-81. Cena karty – ok. 350 zł brutto.

PiŁA (pila@pol.pl)

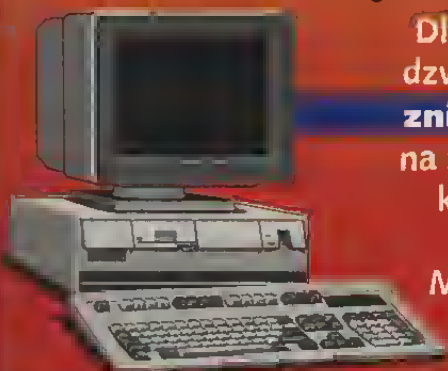
PS Więcej informacji o okularach można znaleźć w nr. 8/95 Entera oraz w Internecie pod adresem: <http://pcvr.kasan.co.kr>.

konkurs KOMPUTEROWY

5 prostych pytań
z zakresu komputerów

0-700-71-423

do wygrania co miesiąc
KOMPUTER MULTIMEDIALNY
PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody



Dla każdego
dzwoniącego
zniżka 10%
na zakupione
komputery
w firmie
Multimedia
Komputer.

WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta



Multimedia



- ✓ płyty CD-ROM
- ✓ programy multimedialne
- ✓ internet - www
- ✓ komputerowe prezentacje firm



hurt i detal - również
sprzedaż wysyłkowa

ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław

poszukujemy dystrybutorów -
wysokie rabaty

tel. (071) 44 21 01
fax (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl

napisz lub zadzwoń po
pełną ofertę handlową

<http://www.albion.pl>



Aktorzy, pisarze, sportowcy, muzycy... Sławne nazwiska często pojawiają się w grach komputerowych. Czy ich obecność ma jakiś wpływ na, nie poddający się łatwo magii nazwisk, świat gier komputerowych?

można określić jako „erotyczny”! Jednak informacja, że zagra główną rolę (pilot Christopher Blair) w trzeciej części gry Wing Commander (1994) wywołała i tak nie lada wstrząs, zwłaszcza że miał być to pierwszy tak znany aktor w grach. Jego występ, szczególnie w czwartej części gry (1995), to był porządny pokaz sztuki aktorskiej; resztą cała gra kosztowała 10 mln USD, czyli pieniądze, za jakie na Zachodzie realizuje się solidny film B-klasy. O tym występie Hamilla wiedzą wszyscy, natomiast mało kto wie, że użyczył on także swego głosu postaci porucznika Mosleya w CD-ROM-owej wersji znakomitej przygodówki Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1995).

Mała dygresja. Chris Roberts, kierujący produkcją wspomnianych części Wing Commandera, odszedł z firmy Origin i założył własną. Przygotowuje na rok 1998 grę, o której wiadomo tylko, że przy jej realizacji pracuje Robert Rodriguez, reżyser znany z filmów: „El Mariachi” i, przede wszystkim, kultowego „Od zmiernych do śmiertelnych”.

A teraz przedstawmy kolejnych aktorów występujących w grze Wing Commander. **Malcolm McDowell** to jedna z najciekawszych postaci kina lat 70. i 80. Znany z buntowniczych ról w skandalizujących firmach takich, jak „Mechanizacja Pomarańcza” (zrealizowana przez Stanleya Cubricka ekranizacja doskonałej powieści Burghessa, wycofana później przez samych twórców z oficjalnej dystrybucji, ze względu na brutalne sceny i sposób zachowania bohaterów, który jakoby mieli naśladować angielscy chuligani), „Kalogula”, „Time After Time”, „Gracz”. McDowell, obecnie już aktor-emeryt, „dorobił sobie”, występując w – najlepiej chyba zagranej w grach komputerowych – roli admirała Tolwyna w Wing Commanderze. McDowell pojawił się także jako archeolog Michael Cameron w nieznanym w Polsce filmie interaktywnym, Mummy: Tomb of the Pharaoh (przygoto-

Gry komputerowe to zjawisko przede wszystkim ze świata rozrywki. Jednak to także dziedzina sztuki, choć na razie – przedstawicielka jej popularnego nurtu. Nic więc dziwnego, że w miarę jak nasza branża (która ponoć jako jedyna – obok filmowej – określa sama siebie The Industry, czyli „Przemysł”, z dużej litery, oczywiście) rozwija się, coraz więcej przedstawicieli innych dziedzin rozrywki w ten czy inny sposób włącza się w tworzenie gier komputerowych.

Czego szukają w świecie gier? Czy tylko pieniędzy, czy także spełnienia marzeń o wyjątkowo bliskim kontakcie z odbiorcą, jaki umożliwiają gry komputerowe?

Niniejszy tekst będzie stanowił próbę zestawienia słynnych nazwisk pojawiających się w grach komputerowych. Sportowcy, aktorzy, pisarze, muzycy... Przypomnimy

sobie, w jakich grach się pojawili, co w nich zrobili, wreszcie – czy ich obecność wywarła rzeczywisty wpływ na, nie poddający się łatwo magii nazwisk, świat gier komputerowych, czy też przeszła bez echa.

Nasz „katalog” zaczniemy od dziedziny najbliższej grom komputerowym. A za taką uważam

film.

Paradę rozpocznie **Mark Hamill**, postać, której miłośnikom „Gwiezdných Wojen” przedstawiać nie trzeba. Jego popularność ostatnio znów wzrosła na fali zainteresowania „Edycją Specjalną Gwiezdných Wojen”. Hamill jako aktor nie zrobił kariery, choć wydawało się, że drzwi do niej otworzyła mu trylogia Lucasa. Ba, wystąpił nawet w thrillerze, który w najlepszym razie

wanym dla Interplay przez firmę Amazing Media, autorów gry *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*). Kolejne wcielenie McDowella – głos Sorena w przygotowywanej właśnie grze *Star Trek: Generations* (jak można się domyślić, aktor grał także tę rolę w filmie).

Specyficzną postacią w serii WC jest **Tim Wilson**. Partner Toma Cruise'a w „*Top Gun*”, obecnie znany jest fanom z całego świata głównie z roli Maniaca w *Wing Commander 3 i 4*. To ciekawy (aczkolwiek nie jedyny, jak dalej zobaczymy) przykład postaci, która poprzez współtworzenie gry komputerowej umocniła swą pozycję. Przyznam, że nie wywarło na mnie wrażenia aktorstwo Wilsona i schematyczna, jednowymiarowa postać, którą wykreował, jednak znaleźli się fani tej charakterystycznej osobowości. Dowodem tego jest zapowiadana kolejna część – *Wing Commander: Maniac Missions*, która ma się ukazać jeszcze przed zapowiadaniem już na krążku DVD *Wing Commander 5*, a w której główną rolę zagra oczywiście Wilson.

Postacią, która pojawiła się zarówno w serii *Wing Commander*, jak i w grze *Ripper* jest **John Rhys-Davies**, sympatyczny, dobronioszony aktor wslawiony ostatnio występem w roli Portosa w ekranizacji „*Trzech Muszkieterów*”.

Jedną z największych gwiazd kina, które można spotkać w grach komputerowych, jest bez wątpienia **Christopher Walken**. Aktor, znany ze znakomitej roli w filmie „*Łowca jeleni*”, ostatnio przypomniał się publiczności w „*Pulp Fiction*”. Jeśli chodzi o gry komputerowe, jego najgłośniejszą rolę była postać detektywa Vince'a Magnotty w *Ripperze*. Walken pojawił się także w *Privateer 2: the Darkening*.

ciui części tego filmu. A jako **Joey Falconetti** – **David Patrick Kelly**, rozslawiony rolą w „*Ostatnim Sprawiedliwym*”, wcześniej znany z serialu „*Miasteczko Twin Peaks*” i filmu „*Kruk*”.

Wspominałem już o dubbingu do pierwszej części **Gabriel Knight**. Postać samego **Gabriela Knighta** mówiła tam głosem **Tima Curry'ego**, znanego z roli kardynała **Richelieu** w „*Trzech Muszkieterach*” czy z filmu „*Congo*”. Najpoważniejszą rolę **Curry'ego** w grach komputerowych to postać **dr. Franksteina** w grze *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*.

Niewiele osób wie, że **Gilian Anderson**, partnerka **Davida Duchovnego** w bijącym ostatnio rekordy popularności serialu „*X-Files*”, także wystąpiła w grze komputerowej. Użyczyła głosu pokładowemu komputerowi **EVE** w wydanej przez **Microsoft** grze *Hellbender*.

Omar Sharif także przyczynił się do powstania gry komputerowej. To... brydż, którego **Sharif** jest zagorzałym miłośnikiem (i niezłym zawodnikiem). W grze **Sharif** ogłasza i komentuje wszystkie zagrania.

W grach komputerowych pojawiło się również kilka wersji „*Star Treka*”. Co prawda, nie było jeszcze takiej, w której moglibyśmy zobaczyć aktorów, ale np. w komputerowej wersji *Star Trek – The Next Generation: A Final Unity* wszystkie głosy były dubbingowane przez oryginalnych aktorów, występujących w serialu oraz w filmie fabularnym.

Jednym z owych aktorów był **William Shatner**, grający kapitana **Jamesa Tiberiusa Kirka**. Wystąpił też w grze *Star Trek Generations*. **Shatner** znany jest także jako scenarzysta (oraz jeden z aktorów) emitowanego ostatnio u nas serialu *SF „Tekwar”*. Na jego podstawie zrealizowa-

sneja) jako **Milo** oraz **Lolite Davidowitch** („*Intersection*”) jako **Jester**.

Przygodę z grą przygodową miał także **Christopher Lloyd** („*Powrót do przyszłości*”), grający główną rolę w *Toonstrucku*. Występował tam obok hord kreskówkowych postaci.

Dopiero w tym miejscu rzucimy nazwisko **Stevena Spielberga**. Słynny reżyser już od dłuższego czasu interesuje się rynkiem gier komputerowych. Zrealizowana przez **Lucas Arts** przygodówka *The Dig* wykorzystuje właśnie pomysł **Spielberga**. Ponadto kontrowersyjna (zdaniem naszego recenzenta – genialna) przygodówka *The Neverhood* powstała w będącej własnością **Spielberga** (i **Microsoftu**) firmie *The Neverhood Software*. Przygotowywana jest także komputerowa gra *Steven Spielberg's Director's Chair*, czyli *Krzesło Reżyserskie Stevena Spielberga*, mająca być rodzajem przygodówki. Wydaje się, że wielki reżyser na razie sonduje rynek i uczy się jego zasad, a kiedy już uderzy to...

Wspomnieliśmy o *The Dig*. Warto zaznaczyć, że główny bohater gry, **Boston Low**, mówi głosem **Roberta Patricka** znanego z hipnotycznej roli terminatora **T1000** w drugiej części „*Terminatora*”.

Jak widać, nie pojawiły się jeszcze w grach gwiazdy pierwszej wielkości. W efekcie oglądamy bądź aktorów u schyłku kariery, bądź takich, których kariera nie rozwinęła się, bądź wreszcie – wschodzące gwiazdki. Do tej ostatniej kategorii zalicza się **Tia Carrere** – młodzianka, piękna aktorka z *Hongkongu*, której największe dotychczasowe sukcesy to gra w drugiej części „*Świata Wayne'a*” oraz występ u boku **Arnolda Schwarzeneggera** w „*Prawdziwych Kłamstwach*”. **Panna Carrere** zagrała rolę **Ariel** w głośnym swego czasu interaktywnym filmie *Daedalous Encounter* (1995).



Mark Hamill, Malcolm McDowell (*Wing Commander 4*)



John Rhys-Davies, Mark Hamill, Tim Wilson (*Wing Commander 4*)



William Shatner (*Tekwar*)

Christopher Walken to nie jedyna gwiazda w obsadzie *Ripper*a. Partnerowała mu (w roli **dr. Clare Burton**) **Karen Allen**, znana jako towarzyska **Harisona Forda** w „*Poszukiwaczach Zaginionej Arkii*”. Obok niej pojawił się także **Burgess Meredith**, aktor-weteran, który już w 1966 r. wystąpił w jednej z ekranizacji *Batmana*, a głównie znany jest jako filmowy trener **Rocky'ego** ze wszystkich pię-

no pod tym samym tytułem jedną z pierwszych (a na pewno pierwszą udaną) grę FPP 3D w SVGA, w której oczywiście pojawił się **Shatner**.

Kolejny aktor ze *Star Treka*, **Bret Spiner** (android **Data**) użyczył swego głosu **Kodzie** w *Chronomasterze*. Obok niego mogliśmy w tej grze usłyszeć **Rona Perlmana** (głos potwora w „*Beauty & the Beast*” *Di-*

Należy też odnotować występ **Eriki Eleniak**, gwiazdki serialu „*Słoneczny Patrol*”, w grze *Panic in the Park*. Niestety, gra była słaba i równie niewiele znacząca jak aktorski dorobek odtwórczyni... dwóch głównych ról, skłóconych sióstr-bliźniaczek.

Nietypową produkcją była komputerowa wersja przygód *Beavis & Butt – Hea-*



Malcolm McDowell wystąpił w – najlepiej chyba zagranej w grach komputerowych – roli admirała Tolwyna w Wing Commanderze.



da, B&B: Virtual Stupidity. Produkcję tej gry osobiście nadzorował „tatuś” dwóch idiotów, Mike Judge. Tatuś, huh, huh, I said „tatuś”...

Mamy i polskie akcenty w grach komputerowych. Kazimierz Kaczor, znany z seriali „Jan Serce”, „Alternatywy 4” czy „Najdłuższa Wojna Nowoczesnej Europy”, użyczył swego głosu (i twarzy) w polskiej wersji programu Klik & Play, służącego do tworzenia własnych gier. Zaś w polskiej ścieżce dźwiękowej do przygotowywanej przez firmę Top Ware gry Jack Orlando ma się pojawić w roli głównej nie kto inny, jak filmowy Pan Kleks czy teatralny Philip Marlowe – Piotr Franczewski. Co więcej, jak się dowiadujemy ze źródeł nieoficjalnych, acz dobrze poinformowanych, zakończono już wstępne rozmowy nt. gry komputerowej Ekstradycja, oczywiście, z Markiem Kondratem w roli głównej!

Na koniec miła wiadomość dla wszystkich kinomanów, a zwłaszcza wielbicieli Johna McClane'a i Hudsona Hawka... Tak, tak! Bruce Willis podpisał kontrakt z firmą Activision i jeszcze w tym roku zobaczymy go w grze Apocalypse, na razie tylko na PlayStation. Apocalypse to strzelanka, w której będziemy mieli komputerowego partnera: i właśnie w tej roli pojawi się w pełni trójwymiarowy, „zmotioncapture’owany” i jak zwykle uśmiechający się kącikami ust, niezapomniany Ostatni Skaut.

Tyle o aktorach, przynajmniej tych bardziej znanych.

Kolejna grupa zawodowa, której przedstawiciele coraz chętniej garną się do tworzenia gier komputerowych to

pisarze.

Tu trudno jednoznacznie znaleźć początek, zwłaszcza że nie zamierzam pisać o autorach, którzy z tych czy innych przyczyn (zazwyczaj tej zasadniczej, że nie

żyją) nie współpracowali bezpośrednio przy tworzeniu ostatecznej wersji swoich gier, np. Tolkien czy Lovecraft.

Pierwszym poważnym autorem, który współtworzył grę komputerową, był Douglas Adams. Autor jednej z najlepszych burleskowych powieści SF, „Autostopem przez Galaktykę”, nadzorował produkcję gry na jej motywach – Hitchiker's Guide to Galaxy. Powstała ona w 1987 (?) roku, zaś jej cechą szczególną był fakt, że była to gra... tekstowa! Tekstówki, praprzodków przygódówek,

znakomite pióro autora i niezwykle pomysły.

Harlan Ellison, pisarz znany z doskonałego opowiadania „I have no mouth and I must scream” (Nie mam ust, muszę krzyczeć) oraz zredagowania antologii „Niebezpieczne wizje”, osobiście nadzorował tworzenie gry na podstawie swojego opowiadania. Co ciekawe, w I have no mouth and I must scream Ellison zaangażował się także w tworzenie ścieżki dźwiękowej do gry, używając głosu komputerowi, głównemu bohaterowi negatywnemu.

Orson Scott Card, autor niezapomnianej „Gry Endera” oraz cyklu o Elvinie Stwórcy był jedną z wymienionych już tu sław, które przyłożyły rękę do klapy The Dig (no, może nie była to kłapa, ale w stosunku do oczekiwań...). Card napisał dialogi do tej gry.

Arthur C. Clarke, klasyczny amerykański pisarz SF (na podstawie jego opowiadania została nakręcona „Odyseja kosmiczna 2001”), autor znakomitej powieści „Piaski Marsa” oraz „Rama” współtworzył dla Sierry grę opartą na drugiej z wymienionych książek. Niestety, efekt nie był najlepszy...

Znany amerykański autor Robert Zelezny przyczynił się do powstania jednej z najlepszych przygódówek ostatnich lat, trochę jakby nie docenionej przez rynek (zwłaszcza polski) – Chronomaster. Współtworzenie zaiste genialnego scenariusza tej gry było jednocześnie jednym z ostatnich dzieł zmarłego pisarza, znanego głównie z wielotomowego cyklu „Amber”.

Kolejny znany pisarz fantasy, zaangażowany w grę komputerową, to Raymond Feist. W stworzonym w swoich książkach świecie Mikdemi Feist osadził akcję zrealizowanej w 1993 roku przez firmę Dynamix gry Betrayal at Krondor – opartej na oryginalnym scenariuszu, opisującym inne niż w wydanych książkach wydarzenia. Jako dodatkową zasługę Feista należy podkreślić fakt, że współtworzył on grę role-playing, co wydaje się być trudniejszym zadaniem niż napisanie scenariusza do gry przygodowej. Drogi Feista i Dynamix/Sierra w którymś momencie się rozeszły, co zaowocowało pracami nad dwiema grami: nawiązującą tytułem do BaK, Betrayal at Antara, przygotowywaną przez Dynamix oraz właściwą kontynuacją BaK, grą Return to Krondor.

W przypadku Feista związek z branżą gier komputerowych okazał się pomocny w karierze. Pisarz, który już wcześniej należał do „pierwszej dwudziestki” autorów najlepiej sprzedających się w USA książek z dziedziny fantastyki, po ukazaniu się BaK awansował do pierwszej dziesiątki. Nie wydaje się, by był to tylko zbieg okoliczności – raczej efekt spopularyzowania nazwiska wśród zupełnie nowej grupy klientów, czyli graczy komputerowych.

Terry Pratchett, twórca Świata Dysku i nieudacznego maga Rincewinda, gość niedawnego Festiwalu Fantastyki w Warszawie, także ma swój znaczący wkład w



Christopher Walken (Ripper)



Christopher Walken (Privateer 2: The Darkening)



Tim Curry (Frankenstein)

znamy głównie z 8-bitowców. Na „dorośle komputery” ukazało się ich niewiele, a do historii weszła właściwie tylko ta jedna. Nie z uwagi na grafikę czy dźwięki – wszak ich nie miała – a właśnie na

Co można zrobić sławnemu człowiekowi?

Czyli mały, podręczny słowniczek trudniejszych wyrazów.

Blue box – technika (stosowana głównie w telewizji) polegająca na filmowaniu aktorów na tle niebieskiego (ostatnio coraz częściej stosuje się kolor zielony) ekranu. Umożliwia to niejako „wycięcie” samej postaci i umieszczenie jej, stosownie do potrzeb, na wyrenderowanym tle (np. Phantasmagoria) lub na innym zdjęciu (np. Riddle of Master Lu).

Digitalizacja – czyli zamiana na postać cyfrową. Zdigitalizować można np. głos aktora (wszystkie gry z „gadkami”), zdjęcie (Body in the Bay) czy np. fragment filmu (technika zastosowana w Urban Runner czy PQ SWAT).

Motion capturing – bardziej zaawansowana technologia. Żywy model zostaje obwieszony specjalnymi czujnikami, które pokazują, jak poruszają się poszczególne części ciała w trakcie wykonywania czynności, np. wsadu do kosza, co jest skrupulatnie filmowane. W ten sposób otrzymujemy niezwykle wierny zapis ruchu postaci – staje się to bazą dla animowania np. wyrenderowanej postaci. O osiągnięcie naturalnych efektów wyłącznie za pomocą komputera jest nadzwyczaj trudne, niemal niemożliwe.

tworzenie gier komputerowych. Obie części gry Discworld były wydarzeniami w świecie gier przygodowych, wręcz ustalały nowe standardy zarówno pod względem fabuły (niezwykle skomplikowanej), jak i wykonania.

Także polscy pisarze angażują się w gry komputerowe. Ich listę rozpoczną (według ważności!) od naszego redakcyjnego kolegi, Jacka Piekary. Jacek jest jednym z najbardziej utalentowanych twórców polskiej fantasty, autorem zbioru opowiadań „Zaklęte Miasto”, mikropowieści „Labirynt” i „Smoki Haldoru” oraz największego dzieła, powieści „Imperium”. Ostatnia mniej aktywny, stworzył i upowszechnił w publikowanych opowiadaniach postać maga Arivalda – w której widać pewne podobieństwo do Rincevinda Pratchetta. Jacek recenzuje dla Was gry komputerowe, jest także scenarzystą jednej z nich, a konkretnie – przygotowującej przez najgłośniejszą polską firmę, Metropolis Software House, doskonale zapowiadającej się przygodówki Książę i Tchorz (The Prince and the Sad Boy), która ukaże się na jesieni.

Kolejny, zaangażowany w pisanie gier twórca literatury, to Wiktor Żwikiewicz, znany z powieści „Druga jesień” i „Imago” oraz kilku tamików w opawiających. Już od ponad 5 lat przygotowuje on grę role-playing, znaną pod roboczym tytułem Tower of the World (Wieża Świata). W efekcie postępu technicznego, w międzyczasie badając 4 razy zmienił się cały projekt gry, a raz platforma sprzętowa (z Amigi na PC), zaś końca tego dzieła (monumentalnego niczym film „Na srebrnym globie” Żuławskiego) nie widać. Choć należy przyznać, że w zapowiedziach gra prezentuje się rewolucyjnie.

Na koniec parę ploteczek z polskiego podwórka. Niewiele brakowało, aby Jacek Komuda, główny autor toczącego się w czasach sienkiewiczowskich systemu RPG Dzikie Pola oraz autor licznych opowiadań z tego okresu, współpracował przy tworzeniu gry komputerowej. Niestety, cały projekt na razie wziął w łeb. Trwają natomiast podchody w kierunku Andrzeja Sapkowskiego i „Wiedźmina”. Zdoje się, że nic jeszcze nie ustalono w sferze formalnej, istnieje natomiast możliwość i wola, tak przynajmniej stwierdził w rozmowie ze mną AS. Jeśli cokolwiek się wyklaruje, nie amieszkamy o tym poinformować.

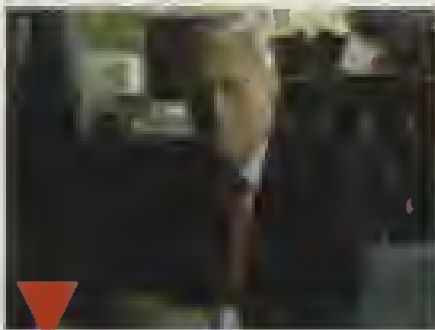
Dziedzina gier, która ostatnio dynamicznie się rozwija, sygnowana nazwiskami największych gwiazd to

sport.

Już w 1983 r. stawiająca na rynku pierwsze kroki firma Electronic Arts wydała grę Dr. J & Larry Bird Go On On One. Obaj koszykarze stali wtedy u progu kariery, która zwłaszcza u Birda przebiegła nader błyskotliwie. Koszykówka z ich udziałem po dziś dzień może się podobać (mimo upływu lat).



Tia Carrere (Daedalus Encounter)



William Colby (Spycraft)

Zaś w roku 1994 świat zaskoczyła wiadomość, że w grze komputerowej wystąpi najlepiej zarabiający sportowiec świata, Michael „Air” Jordan. Michael Jordan in Flight, tak bowiem nazywało się dzieło Electronic Arts, stanowił już pewien postęp w drodze do doskonałości, bowiem grać

można była wprawdzie na jeden koszyk, ale już trzech na trzech. Przy czym w grze aglądaliśmy prawdziwą postać Jordana – co prawda, nie był to jeszcze motion capturing, ale całkiem znośne bitmapy.

Kolejna sława w grach to Pete Sampras. Niepokonany na kortach Pete już jakiś czas temu wystąpił w grze Pete Sampras Extreme Tennis. Niestety, od dawna zapowiadanej wersji PC cały czas nie widać, więc cieszyć się płynnością ruchów Pete’a mogą tylko posiadacze PSX.

Za to peccetowcy mogą się cieszyć obserwacją ruchów całej plejady piłkarzy: w coraz większej liczbie gier pajawiają się zawodnicy przeniesieni na komputer technologią motion capture. Są to zazwyczaj gwiazdy ligi angielskiej, m.in.: Chris Wadsworth (Actua Soccer) i David Ginola (FIFA Soccer '97). Zresztą miłośnicy ligi angielskiej to w ogóle mają dobrze: mogą np. pasłuchać komentarza Andy’ego Graya (najlepszego na Wyspach sprawozdawcy, który m.in. komentował dla BBC finał Mistrzostw Świata) czy innej sławy, Barry’ego Daviesa.

W telegraficznym skrócie wspomniemy też o czołówce graczy w snookera. Jimmy White (aktualny mistrz świata) sygnował swoim nazwiskiem grę Jimmy White Snooker (Ocean 1993), zaś Steve Davies (6-ciorotny mistrz świata) i Ronnie O’Sullivan (21-latek, który już jest w światowej czołówce) patronowali grze Virtual Pool, wydanej przez Interplay w 1995 r.

Podobnie gwiazdy hokeja: Wayne Gretzky, Maria Lemieux, Brett Hull (król strzelców NHL sezonu 95/96), Alex Dampier (trener reprezentacji Anglii), a także znany australijski golfista Greg Norman – wszyscy patronowali swoim grom, ale nie przyłążyli się w żaden sposób do ich powstania.

Gwiazda F1, Nigel Mansell podobna udzielał twórcom gry, sygnowanej jego nazwiskiem, światłych porad dotyczących realiów torowego ścigania. Zaś Daman Hill wziął udział w kampanii promocyjnej



Erika Eleniak (z prawej, Panic in the Park)

gry Formula 1 Grand Prix 2, choć z grą nie ma nic wspólnego.

Muzyka

w grach komputerowych ta element funkcyjujący podobnie jak muzyka filmowa.



Nic więc dziwnego, że producenci gier coraz częściej sięgają po utwory znanych twórców. Nierzadko słyszymy fragmenty muzyki klasycznej: „Carmino Burana” Korla Orfa w intro do Phantasmagorii, „Requiem” Mozarta w rolling demo do Red Alert, „Galopująca Walkiria” ze „Złota Nibelungów” Wagnera, „Lot Trzmiela” Mikołaja Rymskiego-Korsakowa czy aria z „Wilhelma Tella” Gioachina Rossiniego w Return Fire.

A teraz przenieśmy się w czasy współczesne. W wielokrotnie już tu wspomnianym Ripperze wykorzystano nastrojową piosenkę „Feel the Ripper” zespołu Blue Oyster Cult. W wydanych przez Psygnosis grach wipEout i wipEout 2097 pojawiły się utwory czołówki zespołów z szeroko pojętej sceny techno: Fluke, Prodigy, Chemical Brothers, Future Sound of London.

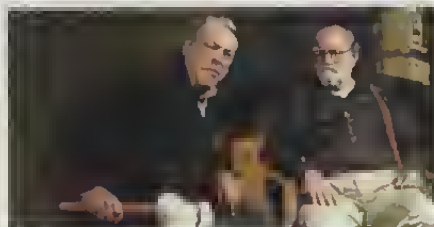
Natomiast pionierskim artystą, którego skomponował muzykę specjalnie na potrzeby gry komputerowej, jest gitarzysta legendarnej grupy Queen – Brian May, którego twórczość możemy usłyszeć w grze Rise of the Robots i Rise of the Robots 2: Resurrection. Ostatnio dołączył do niego Harold Faltermeyer, komponując muzykę do przygodówki Jack Orlondo, która niebawem powinna ukazać się w Polsce.

Polscy muzycy także mają swój wkład w tworzenie gier komputerowych, choć na razie nie są to pełne utwory. Oto w mającej się lada dzień ukazać, w pełni spolszczonej przygodówce Smocze Historie, głosów głównym bohaterom użyczyli zapaleni gracze komputerowi, członkowie zespołu Closterkeller, z Anją Orthodox na czele. Usłyszymy tam także inne wiodące postacie rynku muzycznego (w tym sławną wokalistkę sławnego zespołu), które jednak nie ujawniają swoich nazwisk z przyczyn komercyjnych – ale na pewno bez problemu rozpoznacie je w grze.

Inni

W grach komputerowych pojawiają się także przedstawiciele wielu innych profe-

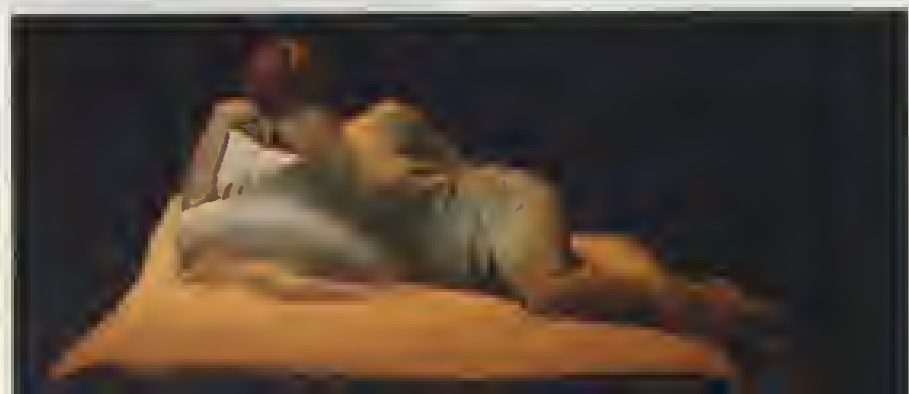
sji. I tak w SpyCraft występują Oleg Kalugin, były generał KGB i William Colby, były szef CIA, który niedługo potem zginął w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach. Obaj panowie zapewnili grze taką popularność i poziom fochowości, że zostanie ona sfilmowana przez wytwórnię Universal Pictures – zaraz po zakończeniu zdjęć do filmowej wersji gry Zork.



Z kolei Daryl F. Gates, były szef policji miasta Los Angeles, założyciel jednostek SWAT, był patronem i konsultantem w IV części Police Quest, a także w nieudanym Police Quest SWAT.

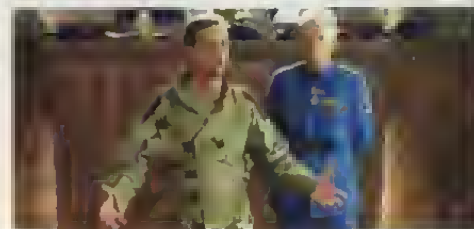
Anotatij Kwoczur, słynny rosyjski oblatywacz samolotów wziął udział w promocji (oraz, podobno, testowaniu) gry Su-27 Flanker, stworzonej przez rosyjską grupę Flying Legends dla firmy Mindscape.

Warto też wspomnieć o rysownikach. Simon Bisley, twórca komiksowej postaci Lobo zaprojektował okładki do, zbliżonych klimatem do jego komiksów, gier Loaded i Reloaded. Zos grafik mangowy, Akira Toriyama, autor serii Dragon Ball Z, stworzył projekty postaci do gry Tobal no 1 i 2.



Grand finale

Przedstawiony tu tekst miał być w zamierzeniu katalogiem, próbą uporządkowania zjawiska, jakim jest pojawianie się w groch komputerowych sławnych ludzi. Celowo pominąłem tu tych najwoźniejszych: sławnych producentów, animatorów, muzyków – jest to bowiem temot no oddzielny tekst, który się na pewno w Gamblerze ukaże. Nie zasypię teraz Czytelników gradem błyskotliwych spostrzeżeń, uwag i komentarzy, nie są bowiem potrzebne. No, może z wyjątkiem dywagacji nt. przyszłości. Otóż uważam, że w najbliższych latach zaobserwujemy zjawisko podobne jak w przypadku kina i tea-



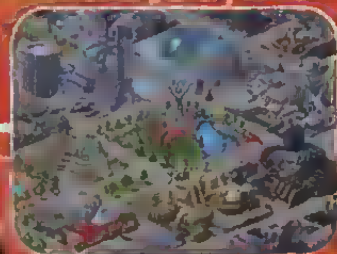
tru. Znowi na całym świecie aktorzy występują w filmoch – na deskach scenicznych produkują się nie lada tuzy, teatr jednak stał się rozrywką ekskluzywną, elitarną, wyzbywając się popularnego charakteru, jaki miał np. w XIX wieku (zresztą podobne zjawisko obserwujemy także w muzyce, wielcy włoscy twórcy operowi w swoim czasie pisali „dla mos”...).

Myślę, że podobne zjawisko dotknie kino. Za kilkanaście (dziesiąt) lat najsławniejsi aktorzy występować będą w grach (czy też czymś w rodzaju interaktywnej telewizji), zaś kino w swej klasycznej postaci zocznie mieć charakter elitarny. Podobnie zresztą może być ze sportem – komputery stają się coraz ciekawszą areną pojedynków międzyludzkich. Notomiot muzyka i książki powinny się obronić, ze względu na istotną różnicę w paśmie przekazu i funkcjonalności (ujmując rzecz prościej: w książce nie ma animowanych obrobków, ale za to można ją czytać w wionnie).

Oczywiście, jesteśmy dopiero na początku tej drogi. Z roku no rok będziemy na pudełkach gier oglądać coraz to słynniejsze nazwisko. Możliwość rozegrania wirtualnego pojedynku Franc Mauer kontra John Rambo to tylko kwestia czasu...

Alex

IMPERIUM GALACTICA™



Dystrybucja w Polsce:
LICOMP-EMPIK-MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel. 642 81 65, fax 642 99 21



ANKIETA

50%

zniżki

w rocznej

prenumeracie

dla każdego uczestnika ankiety!

Roczna prenumerata miesięcznika

GAMBLER CD 60,00 zł zamiast 119,88 zł, GAMBLER 23,40 zł zamiast 46,80 zł

Uwaga! Zamówienie prenumeraty z dopiskiem ANKIETA i dowód wpłaty prosimy nadesłać do Sekcji Sprzedaży Wydawnictwa do dnia 30 listopada.

Wśród uczestników rozlosujemy wiele miłych niespodzianek i sympatycznych gadżetów!

1. Od kiedy jest Pan/i czytelnikiem GAMBlera

- ☐ od czterech lat ☐ od dwóch lat
☐ od trzech lat ☐ od roku
☐ od niedawna

2. Jak często czyta Pan/i GAMBlera

- ☐ regularnie każde wydanie
☐ niektóre wydania, ale więcej niż połowę w roku
☐ okazjonalnie, mniej niż połowę wydań w roku

3. W jaki sposób dociera do Pana/i miesięcznik GAMBler

- ☐ kupuję w kiosku
☐ prenumeruję
☐ kupuję w księgarni
☐ dostaję w pracy
☐ pożyczam od znajomych
☐ czytam w czytelni
☐ Inny

4. Ile osób oprócz Pana/i czyta ten sam egzemplarz GAMBlera

- ☐ nikt ☐ dwie, trzy osoby
☐ jedna osoba ☐ cztery lub więcej osób

5. Które tematy (działy, rubryki) czyta Pan/i:

	stale	często	rzadko	wcale
Na płycie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recenzje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opisy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Temat numeru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Publicystyka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reakcje Redakcji	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Targi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konkursy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VARIATkowo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Jak ocenia Pan/i informacje publikowane w miesięczniku GAMBler pod względem:

	bardzo dobra	dobra	przeciętna	zła
aktualności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
rzetelności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
oryginalności	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zrozumiałości	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
fachowości	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
liczby	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Jak ocenia Pan/i szatę graficzną miesięcznika GAMBlera

- ☐ bardzo efektowna i przejrzysta
☐ przeciętna
☐ słaba

8. Jak ocenia Pan/i reklamy publikowane w czasopiśmie GAMBler (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ potrzebne
☐ przydatne, pomocne
☐ przekazujące wiele informacji
☐ ułatwiające podjęcie decyzji o zakupie

- produktów i usług
☐ niepotrzebne
☐ przeszkadzające w lekturze
☐ Inne

9. Czy dokonał Pan/i zakupów (zarówno indywidualnie jak i dla firmy) pod wpływem reklam publikowanych w miesięczniku GAMBler

- ☐ tak ☐ nie

10. Jakie inne pisma o tematyce komputerowej czyta Pan(i):

- ☐ PCkurier
☐ ENTER
☐ CAD/CAM FORUM
☐ NETforum
☐ UNIXforum
☐ TELECOMforum
☐ Amiga
☐ PC World Komputer
☐ NetWorld
☐ Mac World
☐ Computerworld
☐ Cyber
☐ Chip
☐ Software
☐ Internet
☐ Teleinfo
☐ PC Magazine po Polsku
☐ Świat Telekomunikacji
☐ Przegląd Telekomunikacyjny
☐ Łączność
☐ Secret Service
☐ CD Action
☐ Reset
☐ PC Gamer po Polsku
☐ Świat Gier Komputerowych
☐ Gry Komputerowe
☐ Amiga Computer Studio
☐ Biuro i Komputer Gazety Wyborczej
☐ WWW
☐ inne, jakie

11. Jak ocenia Pan/i miesięcznik GAMBler na tle innych pism komputerowych, które Pan/i czyta. Proszę dokonać oceny na skali:

- 1 - bardzo źle
 2 - źle
 3 - tak sobie
 4 - dobrze
 5 - bardzo dobrze

GAMBler ☐
 inne czasopisma o tematyce komputerowej .. ☐

12. Czy jest Pan/i zainteresowany/a krążkami CD-ROM dołączanymi do czasopisma:

- ☐ tak, korzystam z nich regularnie
☐ korzystam z nich od czasu do czasu
☐ nie jestem nimi zainteresowany

13. Co się Panu/i podoba w miesięczniku GAMBler

.....

.....

.....

.....

.....

14. Co się Panu/i nie podoba w miesięczniku GAMBler

.....

.....

.....

.....

.....

15. Co Pana/i zdaniem powinno się jeszcze znaleźć w czasopiśmie

.....

.....

.....

.....

16. Jakiego rodzaju gry interesują Pana/Panią

- ☐ strategiczne
☐ ekonomiczne
☐ role-playing
☐ platformówki
☐ labiryntówki
☐ 3D
☐ przygodowe
☐ symulacyjne
☐ sportowe
☐ wyścigi
☐ strzelaniny
☐ bijatyki
☐ logiczne
☐ flippery
☐ multimedialne

17. Ile godzin w tygodniu spędza Pan/i grając

- ☐ poniżej 3 ☐ 21-30
☐ 3-10 ☐ 31-40
☐ 11-20 ☐ powyżej 40

18. Jak długo potrafi Pan/i grać w jedną grę

- ☐ 1 dzień ☐ do roku
☐ do tygodnia ☐ powyżej roku
☐ do miesiąca

19. Ile oryginalnych gier Pan/i posiada

- ☐ 1 ☐ 6-10
☐ 2-5 ☐ powyżej 10

Prosimy o kilka danych o sobie

I Płeć

- ☐ kobieta ☐ mężczyzna

II Wiek

- ☐ do 15 lat ☐ 30-39 lat
☐ 15-19 lat ☐ 40-49 lat
☐ 20-29 lat ☐ 50 lat lub więcej

III Wykształcenie

- ☐ podstawowe ☐ średnie
☐ zawodowe ☐ wyższe

IV Aktywność zawodowa

1. Jestem (tu istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ uczniem
☐ studentem
☐ emerytem lub rencistą

- ☐ pracownikiem najemnym
☐ przedstawicielem wolnego zawodu
☐ pracodawcą/właścicielem/współwłaścicielem
☐ pracownikiem na stanowisku kierowniczym
 - dyrektorem
 - kierownikiem
☐ Inne możliwości

2. Podstawowa działalność mojej firmy to:

- ☐ przemysł
☐ bankowość
☐ ubezpieczenia
☐ budownictwo
☐ administracja państwowa
☐ usługi
☐ wojsko
☐ służba zdrowia
☐ transport
☐ nauka/szkolnictwo
☐ handel
☐ hotele/rozrywka
☐ konsulting/doradztwo
☐ telekomunikacja
☐ przemysł komputerowy
☐ prasa/media
☐ inne

3. Proszę podać sumę rocznych indywidualnych Pana/i wydatków na produkty/usługi komputerowe:

- ☐ poniżej 1000 zł
☐ 1000 - 4999 zł
☐ 5000 - 10000 zł
☐ powyżej 10000 zł
☐ trudno powiedzieć

V. Miejsce zamieszkania

- ☐ wieś
☐ miasto do 20 tys. mieszkańców
☐ miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców
☐ miasto powyżej 100 tys. mieszkańców

VI. Pana/i zainteresowania pozostają w kręgu:

- ☐ wydarzeń politycznych z kraju i ze świata
☐ nauki i techniki
☐ wydarzeń kulturalnych
☐ sportu, turystyki i podróży
☐ filmu, teatru, książki
☐ motoryzacji
☐ języków obcych
☐ krzyżówek i rozrywek umysłowych
☐ inne

Prosimy o podanie konfiguracji komputera domowego lub tego, do którego ma Pan(i) regularny dostęp w pracy, szkole, u kolegi, itp

1. Opisany komputer mam

- ☐ w domu
☐ w szkole
☐ na uczelni
☐ w pracy
☐ u kolegi

2. Typ:

- ☐ PC
☐ Macintosh
☐ Amiga
☐ inny
 Konsole:
☐ - PSX
☐ - Saturn
☐ - Nintendo 64

3. Jeśli PC, to procesor:

- ☐ 286
☐ 386
☐ 486
☐ Pentium
☐ Pentium Pro

4. Zegar (wpisz ile MHz)

5. Pamięć:

- ☐ 4 MB
☐ 32 MB
☐ 8 MB
☐ 64 MB
☐ 16 MB
☐ więcej

6. Pojemność twardych dysków (w MB)

7. Karta dźwiękowa

- ☐ 8-bit
☐ 16-bit
☐ nie mam

8. Napęd CD-ROM:

- ☐ 2x
☐ 4x
☐ 6x
☐ 8x
☐ 10x
☐ 12x i więcej
☐ nie mam

9. Monitor:

- ☐ mono
☐ kolor 14"
☐ kolor 15"
☐ kolor 17"
☐ inny

10. Komputera używam do:

- ☐ pracy
☐ nauki
☐ zabawy

11. Pracuję w rozdzielczości:

- ☐ VGA (640x480)
☐ B00x600
☐ większe

12. Modem:

- ☐ nie posiadam
☐ 9600 kbps
☐ 14400 kbps
☐ 28800 kbps
☐ 33600 kbps
☐ szybszy

13. Mam dostęp do Internetu

- ☐ w domu
☐ w szkole
☐ w pracy
☐ nie mam

14. Używam systemu:

- ☐ DOS
☐ OS/2
☐ Windows 3.1
☐ Windows for Workgroups 3.11
☐ Windows 95
☐ NT
☐ Unix
☐ inny

15. Regularnie używam (istnieje możliwość wielu wyborów)

- ☐ arkuszy kalkulacyjnych
☐ edytorów tekstów
☐ baz danych
☐ programów graficznych
☐ kompilatorów
☐ PIM-ów
☐ Internetu
☐ gier

16. W najbliższych trzech miesiącach zamierzam kupić:

- ☐ procesor
☐ pamięć
☐ dysk twardy
☐ CD-ROM
☐ monitor
☐ kartę grafiki
☐ kartę dźwiękową
☐ modem
☐ oprogramowanie:
 ☐ edytor tekstu
 ☐ baza danych
 ☐ program graficzny
 ☐ kompilator
 ☐ program obsługi firmy
 ☐ program edukacyjny
 ☐ gry
 ☐ inne

Dziękujemy za udział w ankiecie. Wypełniony kwestionariusz prosimy wysłać na adres:

Wydawnictwo LUPUS, Redakcja miesięcznika GAMBLER, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa (z dopiskiem ANKIETA)

Jeśli interesuje Pana/ią promocja prenumeraty miesięcznika GAMBLER i udział w losowaniu nagród, prosimy podać swoje dane personalne

Imię

Nazwisko

Adres:

kod/miejscowość

ulica/nr domu

Nr ankiety

--	--	--	--	--

Redaguje zespół w składzie:
 Zgredaktor (redaktor prowadzący)
 g. Bócevan (EKG)
 Erectus Magnus (Gildia RPG)
 Kristof (KS Gambler)
 Marcin Wichary (Klub DDT)
 col. Zgred Killer (Club Simulator)
 Zoofar (Klub 3D)
 Projekci graficzny (Layout):
 Piotr Kakiet

Za treść ogłoszeń
 (zwłaszcza w Club Simulator)
 redakcja nie odpowiada
 Redakcja nie odpowiada za samowolne maszynopisy
 (i nie zwraca) oraz zastrzeżenie sobie prawa do
 dokonywania adaptacji i skrótów
 (tzw. o głowę)

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 50

Cave Wars (PC) 50

Deadlock (PC) 50

Diablo (PC) 50

Dungeon Keeper (PC) 50

Interstate '76 (PC) 50

M.A.X. (PC) 50

Master of Orion II: Battle at Antares (PC) 50

Realms of Arkania: Shadows over Riva (PC) 51

Carmageddon (PC) 51

Perfect Weapon demo (PC) 51

SimPark (PC) 51

KLUB 3D 52

GILDIA RPG 53

KS GAMBLER 54

CLUB SIMULATOR 55

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 56

ROZWIĄZANIA

Star Control 3 (PC CD-ROM) 57

Timelapse (PC CD-ROM) 59

MY, BANDA OSZUSTÓW

Będę oryginalny i nie zacznę od tego, że niebawem kończy się wście, co i zaczyna - lepiej nie mówić, co. Pomówmy o rzeczach przyjemnych, czyli oczywiście o grach. A raczej o oszukiwaniu w grach. Chciałbym się dowiedzieć, dlaczego Wy, Drodzy Kombinatorzy, w ogóle używacie cheatów. Narzucają się trzy odpowiedzi: żeby przejść zbyt trudną grę; z ciekawości - żeby zobaczyć, co dalej; też z ciekawości - żeby zobaczyć interesujące efekty cheatów. Ja używam ich z powodu nr. 2. A Wy? Podajcie powody w kolejności ważności i przysyłajcie do redakcji, najlepiej z uzasadnieniem. Może jeden z listów zostanie opublikowany w Reakcjach Redakcji i dostanie nagrodę za List Miesiąca? Kto wie...

Pytam po raz kolejny: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie”. Każdego 30. dnia danego miesiąca będziemy podsumowywać głosy, a wyniki plebiscytu ogłosimy w najbliższym możliwym numerze - jeśli dostaniemy trochę więcej głosów.

Zgredaktor

X-COM 3 - APOCALYPSE (PC CD-ROM)

W głównym menu wciśnij ALT i trzymając wstukaj: **UFO CHEAT**. Jeśli się pomyliłeś i cheaty nie działają, przytrzymaj ponownie ALT, wciśnij dowolny klawisz (inny niż U) i spróbuj znowu.

ALT/+ z klawiatury numerycznej - wyposażenie.

ALT/A - włącza/wyłącza AutoSave.

ALT/B - misja w bazie.

ALT/C - spodki się rozbijają.

ALT/F - włącza/wyłącza cheat budowlany.

ALT/M - 100 000 papierów.

ALT/N - pokazuje liczbę Obcych w budynkach.

ALT/P - włącza/wyłącza cheat projektowy.

ALT/Q - włącza/wyłącza cheat produkcyjny.

ALT/R - włącza/wyłącza cheat naukowy.

ALT/V - cała Ufopedia.

ALT/X - przybywa po jednym pojeździe każdego typu.

W głównym menu wciśnij ALT i trzymając go wstukaj: **TAC CHEAT**.

Jeśli się pomyliłeś i cheaty nie działają, przytrzymaj ponownie ALT, wciśnij dowolny klawisz (inny niż T) i spróbuj znowu.

ALT/T - tryb ćwiczebny.

ALT/H - pokazuje ukryty teren.

ALT/V - pokazuje ukryte jednostki.

ALT/K - zabija wszystkich wrogów.

ALT/I - God Mode.

ALT/W - „nieważkość”.

ALT/U - przeglądarka animacji

(musisz mieć wybraną jednostkę na ekranie, Esc - wyjście).

COMANCHE 3 (PC CD-ROM)

Podczas lotu wciśnij R i wstukaj:
 ratz - niewidzialność,
 cowz - zamrażanie,
 ipig - przeładowanie,
 cat9 - uszkodzenia,
 dog9 - broń,
 bat9 - naprowadzanie Hellfire'ów.

DIE HARD TRILOGY (PC CD-ROM)

Zatrzymaj grę (Esc), naciśnij klawisze R i 2 i, trzymając je, naciśnij następujące klawisze:

Die Hard 1

Sirzalka w prawo, w górę, w dół, E - God mode.

Sirzalka w prawo, E, w dół, O - 50 granatów, świec dymnych itd.

Sirzalka w prawo, w górę, w dół, w dół, E, w prawo - broń (można powtarzać).

Die Hard 2

W prawo, w górę, w dół, E - broń. Powtórzenie daje God Mode.

W prawo, E, w lewo, O, A, w dół, E - pociski i granaty.

Die Hard 3

Sirzalka w lewo, O, w górę, w dół, E, w prawo, - nieskończona liczba żyć.

Jeśli wstukałeś dany kod poprawnie, gra powinna się odpauzować.

KÓŁKO WETERANÓW

Cave Wars (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVEGAME.x**, gdzie x to numer save'a, i olo mamy:

63104h Food
63110h Magic
63100h Military
630FCCh Iron
630FBh Bronze

Każda z danych jest zapisana na czterech bajtach.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)



Deadlock (PC)

Pod offsetami 104h i 105h jest zapisany stan kasy.

Marcel

Diablo (PC)

Patrz także: 7/97.

Obrabiamy plik **DIABLO.EXE**.

Cecha	WARRIOR	ROGUE	SORCERESS
Strength	857A8h	857ACH	857B0h
Magic	85788h	857BCh	857C0h
Dexterity	857C8h	857CCh	857D0h
Vitality	857D8h	857D8h	857E0h



Maksymalna wartość do wpisania we wszystkich przypadkach to 7Fh. Przekroczenie jej powoduje wpisanie w cechy wartości 0.

Dawid Kowalczyk (Józefowo)

Dungeon Keeper (PC)

Gta zapisuje save'y w podkatalogu **SAVE**, w plikach **GAME000?.SAV**. Pod offsetami 13C208h i 13C20Ch zapisana jest ilość złota (4 bajty). Najlepiej pod oba wpisać taką samą wartość.

DJ Don Johnson

Interstate '76 (PC)

W pliku **SAVEGAME.DIR** zawarte są informacje o nagranych save'ach (bookmarks). Wystarczy odnaleźć nazwę naszego save'a, a cztery bajty przed nią znajdziemy numer misji - można tam wpisać od 00h (pierwsza misja) do 11h (końcowy pojedynek).

DJ Don Johnson

M.A.X. (PC)

Po opublikowaniu cheatów do Mechanized Assault & Explosion nikomu jakoś nie chciało się szukać dalej. Jednak, jeżeli się dobrze przyjrzyć plikowi **MAX.EXE**, a dokładniej możliwym ustawieniom w **MAX.INI**, znajdziemy bardzo ciekawą sekcję [DEBUG]. Wystarczy wyciąć z .EXE domyślne ustawienia i wstawić do INI. Wygląda to tak:

```
[DEBUG]
debug=0
all_visible=0
disable_fire=0 (przecznik nie strzela)
quick_build=0 (budowa czegośkolwiek
zajmuje jedną turę)
real_time=0
exclude_range=3
proximity_range=14
log_file_debug=0
raw_normal_low=0
raw_normal_high=5
raw_concentrate_low=13
raw_concentrate_high=16
raw_concentrate_seperation=23
raw_concentrate_diffusion=6
fuel_normal_low=2
fuel_normal_high=3
fuel_concentrate_low=12
fuel_concentrate_high=16
fuel_concentrate_seperation=24
fuel_concentrate_diffusion=5
gold_normal_low=0
gold_normal_high=0
gold_concentrate_low=10
gold_concentrate_high=16
gold_concentrate_seperation=32
gold_concentrate_diffusion=5
mixed_resource_seperation=40
min_resources=8
max_resources=20
attack_factor=16
shoot_factor=16
range_factor=8
armor_factor=32
hits_factor=32
speed_factor=16
scan_factor=8
cost_factor=8
steal_percent=30
disable_percent=50
max_percent=80
step_percent=10
repair_turns=10
alien_seperation=60
alien_unit_value=0
red_strategy=random (możliwe ustawienia:
random, defensive, missiles, air, sea, scout
horde, tank horde, fast attack, combined
arms, espionage)
green_strategy=random
blue_strategy=random
gray_strategy=random
gold_concentrate_diffusion=5
min_resources=8
max_resources=20
attack_factor=16
shoot_factor=16
range_factor=8
armor_factor=32
hits_factor=32
speed_factor=16
scan_factor=8
cost_factor=8
steal_percent=30
disable_percent=50
max_percent=80
step_percent=10
repair_turns=10
alien_seperation=60
alien_unit_value=0
red_strategy=random (możliwe ustawienia:
random, defensive, missiles, air, sea, scout
horde, tank horde, fast attack, combined
arms, espionage)
green_strategy=random
blue_strategy=random
gray_strategy=random
```



Ciekawe możliwości daje zmiana parametrów koncentracji zasobów. Nalomiast ustawienie Debug=1 daje trochę nowych opcji w menu Preferences i w grze:

Alt+F1 patch debug - widać, jak działa AI jednostek przeciwników
Alt+F2 task log - jw.
Alt+R reveal map - odkrycie całej mapy

Alt+T timer?
Alt+D zniszczenie bieżącej jednostki
Alt+V pokazanie wszystkich zasobów
Alt+M informacje o pamięci
Alt+Z najciekawsze menu - kreacja dowolnej jednostki, struktury, elementu terenu; jest kilka struktur nigdy nie wykorzystywanych w grze - niesłusznie, nie działają.

Ctrl+F1 visible delay
Ctrl+F1 turn end not delayed
Ctrl+T reset to turn 1

Jesli też możliwość zapisania stanu jako scenariusza. Możliwe, że opcji jest znacznie więcej.

Bartłomiej Mełnicki (przepraszam, jeśli przekroczyłem nazwisko - MW)

Master of Orion II: Battle at Antares (PC)

Komputer zapisuje stan gry w pliku **SAVE.GAM**.

1AA40h pieniądze (maks. wartość 0 FF FF FF 7Fh)

Układy planetarne

Szukamy w save'ie nazwy wybranego układu. Traktujemy pierwszą literę jako +00h.

+0Fh współrzędna X układu. Maksymalne wartości to:

1F0h dla małej galaktyki
2F0h dla średniej galaktyki
3F0h dla dużej galaktyki
5E0h dla ogromnej galaktyki

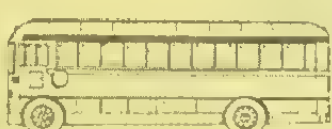
+11h współrzędna Y układu. Maksymalne wartości dla galaktyk jw. to: 180h, 250h, 310h i 4A0h.

Jeżeli wpisujemy większe wartości jako współrzędne układu, komputer ustawi go poza mapą - jedyną wadą tego stanu rzeczy jest fakt, że nie można tam dolecieć.

+16h typ gwiazdy:

00h niebieska gwiazda
01h biała gwiazda
02h żółta gwiazda
03h pomarańczowa gwiazda
04h czerwona gwiazda
05h białowa gwiazda
06h czarna dziura

+33h wiedza o układzie (01h - zbadany)



Nauka

Szukamy naszego imienia w pliku. Traktujemy offset pierwszej litery jako +00h i mamy:

+117h Achilles Targeting Unit	+14Dh Doom Star Construction
+118h Adamantium Armor	+14Eh Reinforced Hull
+119h Advanced City Planning	+14Fh ECM Jammer
+11Ah Advanced Damage Control	+150h Electronic Computer
+11Bh Alien Management Center	+151h Emission Guidance System
+11Ch Android Farmers	+152h Energy Absorber
+11Dh Android Scientists	+153h Biospheres
+11Eh Android Workers	+154h Evolutionary Mutation
+11Fh Anti-Grav Harness	+155h Extended Fuel Tanks
+120h Anti-Matter Bomb	+156h Fast Missile Racks
+121h Anti-Matter Drive	+157h Federation
+122h Anti-Matter Torpedos	+158h Fighter Bays
+123h Anti-Missile Rockets	+159h Fighter Garrison
+124h Armor Barracks	+15Ah Food Replicators
+125h Artemis System Net	+15Bh Freighters
+126h Planet Construction	+15Ch Fusion Beam
+127h Assault Shuttles	+15Dh Fusion Bomb
+128h Astro University	+15Eh Fusion Drive
+129h Atmospheric Renewer	+15Fh Fusion Rifle
+12Ah Augmented Engines	+160h Gaia Transformation
+12Bh Autolab	+161h Galactic Currency Exchange
+12Ch Automated Factories	+162h Galactic Cybernet
+12Dh Automated Repair Unit	+163h Galactic Unification
+12Eh Battlefields	+164h Gauss Cannon
+12Fh Battle Pods	+165h Gravity Beam
+130h Battle Scanner	+166h Gyro Stabilizer
+131h Battlestation	+167h Hard Shields
+132h Bio-Terminator	+168h Heavy Armor
+133h Biomorphing Funct	+169h Heavy Fighter Bays
+134h Black Hole Generator	+16Ah Holo Simulator
+135h Bomber Bays	+16Bh Heightened Intelligence
+136h Capitol	+16Ch High Energy Focus
+137h Class I Shield	+16Dh Hydroponic Farm
+138h Class III Shield	+16Eh Hyper Drive
+139h Class V Shield	+16Fh Mega Fluxers
+13Ah Class VII Shield	+170h Hyper X-Capacitors
+13Bh Class X Shield	+171h Hyper Space Communication
+13Ch Cloaking Device	+172h Imperium
+13Dh Cloning Center	+173h Inertial Nullifier
+13Eh Colony Base	+174h Inertial Stabilizer
+13Fh Colony Ship	+175h Interphased Drive
+140h Confederation	+176h Ion Drive
+141h Cyber-Security Link	+177h Ion Pulse Cannon
+142h Cybernetic Computer	+178h Iridium Fuel Cells
+143h Damper Field	+179h Jump Gate
+144h Dauntless Guidance System	+17Ah Laser Cannon
+145h Death Ray	+17Bh Laser Rifle
+146h Death Spores	+17Ch Lightning Field
+147h Deep Core Mining	+17Dh Marine Barracks
+148h Core Waste Dumps	+17Eh Mass Driver
+149h Deuterium Fuel Cells	+17Fh Mauler Device
+14Ah Dimensional Portal	+180h Mercutio Missile
+14Bh Displacement Device	+181h Microbiotics
+14Ch Disrupter Cannon	+182h Microtile Construction



- 183h Outpost Ship
- 184h Moleculartronic Computer
- 185h Multi-Wave EMC Jammer
- 186h Multi-Phased Shields
- 187h Nano Disassemblers
- 188h Neutral Scanner
- 189h Neutron Blaster
- 18Ah Neutron Scanner
- 18Bh Neutronium Armor
- 18Ch Neutronium Bomb
- 18Dh Nuclear Bomb
- 18Eh Nuclear Drive
- 18Fh Nuclear Missile
- 190h Optronic Computer
- 191h Particle Beam
- 192h Personal Shield
- 193h Phase Shifter
- 194h Phasing Cloak
- 195h Phaser
- 196h Phaser Rifle
- 197h Planetary Battery Shield
- 198h Planetary Flux Shield
- 199h Planetary Gravity Generator
- 19Ah Planetary Missile Base
- 19Bh Ground Batteries
- 19Ch Planetary Radiation Shield
- 19Dh Planetary Stock Exchange
- 19Eh Planetary Supercomputer
- 19Fh Plasma Cannon
- 1A0h Plasma Rifle
- 1A1h Plasma Torpedos
- 1A2h Plasma Web
- 1A3h Pleasure Dome
- 1A4h Pollution Processor
- 1A5h Psionic Computer
- 1A6h Powered Armor
- 1A7h Pulse Rifle
- 1A8h Proton Torpedos
- 1A9h Psionics
- 1AAh Pulsar
- 1ABh Pulsar Missile
- 1ACH Quantum Detonator
- 1ADh Rangemaster Unit
- 1AEh Recycling
- 1AFh Reflection Field
- 1B0h Robotic Factory
- 1B1h Research Laboratory
- 1B2h Robo-Miners



- 1B3h Space Scanner
- 1B4h Scout Lab
- 1B5h Security Stations
- 1B6h Sensors
- 1B7h Shield Capacitors
- 1B8h Soil Enrichment
- 1B9h Space Academy
- 1BAh Space Port
- 1BBh Spatial Compressor
- 1BCh Spy Network
- 1BDh Standard Fuel Cells
- 1BEh Star Base
- 1BFh Star Fortress
- 1C0h Star Gate
- 1C1h Stasis Field
- 1C2h Stealth Field
- 1C3h Stealth Suit
- 1C4h Stellar Converter
- 1C5h Structural Analyzer
- 1C6h Sub-Space Communications
- 1C7h Sub-Space Teleporter
- 1C8h Subterran Farms
- 1C9h Survival Pods
- 1CAh Tachyon Communications
- 1CBh Tachyon Scanner
- 1CCh Telepathic Training
- 1CDh Terraforming
- 1CEh Thorium Fuel Cells
- 1CFh Time Warp Facilitator
- 1D0h Titan Construction
- 1D1h Titanium Armor
- 1D2h Tractor Beam
- 1D3h Transport
- 1D4h Transporters
- 1D5h Titanium Armor
- 1D6h Troop Pods
- 1D7h Universal Antidote
- 1D8h Uranium Fuel Cells
- 1D9h Virtual Reality Network
- 1DAh Warp Dissipator
- 1DBh Warp Interdictor
- 1DCh Weather Control System
- 1DDh Wide Area Jammer
- 1DEh Xeno Psychology
- 1DFh Xenonium Armor
- 1E0h Zeon Missile
- 1E1h Zettium Armor

- 23Eh Climb
- 23Fh Phys. Control
- 240h Ride
- 241h Stealth
- 242h Swim
- 243h Self Control
- 244h Dance
- 245h Hide
- 246h Carouse
- 247h Convent
- 248h Seduce
- 249h Haggle
- 24Ah Streetwise
- 24Bh Lie
- 24Ch Human Nature
- 24Dh Evaluate
- 24Eh Track
- 24Fh Bind
- 250h Orientation
- 251h Herb Lore
- 252h Animal Lore
- 253h Survival
- 254h Alchemy
- 255h Arc. Tongues
- 256h Geography
- 257h History
- 258h Ritual
- 259h Tactics
- 25Ah Read
- 25Bh Arcane Lore
- 25Ch Tongues
- 25Dh Craftsmanship
- 25Eh Drive
- 25Fh Cheat
- 260h Treat Poison
- 261h Treat Disease
- 262h Treat Wounds
- 263h Instrument
- 264h Locks
- 265h Pickpocket
- 266h Danger Sense
- 267h Perception
- 268h Domination
- 269h Destruction
- 26Ch Gardianum
- 26Dh Illusions
- 26Eh Transformation

- 26Fh Ball and Chain
- 270h Bambaladam
- 271h Evil Eye
- 272h Great Need
- 273h Confusion
- 274h Master/Animals
- 275h Horriphobus
- 276h Astral Theft
- 277h Respondam
- 278h Meekness
- 279h Somnigravis
- 27Ah Dancel
- 27Bh Blood & Furoi
- 27Ch Banish Spirits
- 27Dh Conjure Spirit
- 27Eh Heptagon
- 27Fh Summon Crows
- 280h Skeletarius
- 281h Conj. Elemental
- 282h Nihilato
- 283h Solidind
- 284h Acceleratus
- 285h Foremen
- 286h Motoricus
- 287h Without Trace
- 288h Transversatus
- 289h Walk on Ice
- 28Ah Balm of Ruond
- 28Bh Witch's Spit
- 28Ch Pure and Clear
- 28Dh Rest the Body
- 28Eh Heal Animal
- 28Fh Eagle's Eye
- 290h Analyse
- 291h Attributes
- 292h Exposami
- 293h Odem Arcanum
- 294h Penetrating
- 295h Sensible
- 296h Chameleony
- 297h Duplication
- 298h Camouflage
- 299h Witch's Knot
- 29Ah Lightning
- 29Bh Darkness' Power
- 29Ch Lion Rust

- 29Dh Fulminictus
- 29Eh Ignifuxus
- 29Fh Plumbbum
- 2A0h Terror Broom
- 2A1h Terror Power
- 2A2h Accurate Eye
- 2A3h Witch's Eye
- 2A4h Neciopathia
- 2A5b Eagle, Wolf
- 2A6b Arcano
- 2A7b Magic Atmos
- 2A8b Increase CH
- 2A9b Fire's Bane
- 2AAh Increase DX
- 2ABh Increase AG
- 2ACb Increase IN
- 2ADb Increase ST
- 2AEb Increase WD
- 2AFb Increase CR
- 2B0h Mutabilis
- 2B1h Paralyze
- 2B2b Salothei
- 2B3h Ocean's Floor
- 2B4b Vtsibiti
- 2B5b Abvenenum
- 2B6b Acolitus
- 2B7b Bauli
- 2B8b Claudibus
- 2B9b Darkness
- 2BAh Freeze Soti
- 2BBh Fiat Lux
- 2BCh Melt Solid
- 2BDh Silentium
- 2BEh Calm Storm

Aby „odkryć” daną technologię, należy pod podany offset wpisać 03h.
Emmett „I'm fucking lamer” Brown

Realms of Arkania: Shadows over Riva (PC)

Ozimebiemy w plikach .GAM w podkatalogu GAMES. Podane offseety obowiązują dla pierwszej postaci, dla następnych należy dodać odpowiednią ilość tazy 152b (5F5h).

Podstawowe dane

13Ch	imię postaci	07h	Frun
14Dh	klasa postaci:	08h	Tsa
01h	Jester/She-Jester	09h	Phex
02h	Hunter/Huntress	0Ah	Peisame
03h	Warrior/She-Warrior	0Bh	Ingenmm
04h	Rogue/She-Rogue	0Ch	Rahja
05h	Thoiwalian	0Dh	Swafnu
06h	Dwait/Dwaivess	0Eh	Ihnn
07h	Warlock/Witch	153h	poziom/level (1 bajt)
08h	Druid/Duידess	154h	doświadczenie/EP (4 bajty)
09h	Magician/Magicienne	Cechy	
0Ah	Cieen Eli	wartość bieżąca	wartość „normalna”
0Bh	Ice Eli	CR	161h•162h
0Ch	Silvan Eli	WD	164h•165h
14Eh	pleć (00h - mężczyzna;	CH	167h•168h
01h - kobieta)	DX	16Ah•16Bh	166h
14Fh	wysokość/height (1 bajt; maks. FFh)	AG	16Dh•16Eh
150h	waga/weight (2 bajty; maks. FF 7Fh)	IN	170h•171h
152h	bóstwo/deity:	ST	173h•174h
01h	Palos	SN	176h•177h
02h	Rondia	AC	179h•17Ah
03h	Esfeid	CL	17Ch•17Dh
04h	Triavia	AV	17Fh•180h
05h	Boron	NE	182h•183h
06h	Hesinde	CU	185h•186h
		VT	188h•189h

Powyższe cechy zapisane są na jednym bajcie; w przypadku wartości bieżącej należy zsumować dwie następujące po sobie liczby.

LP 18Ch 18Ah
AP 190h 18Eh

Powyższe wartości punktowe zapisane są na dwóch bajtach.

Umiejętności (skill values)

Wszystkie poniższe wartości - po jednym bajcie (maks. 7Fh).

234h	Combat	23Th	Sword skill	23Bh	Missile W.
235h	Unarmed	238h	Axes	23Ch	Throwing W.
236h	Edged W.	239h	Polearms		Body
	Pointed W.	23Ah	2-Handed W.	23Dh	Acrobatics

Umiejętności (spell values)

- 268h Domination
- 269h Destruction
- 26Ch Gardianum
- 26Dh Illusions
- 26Eh Transformation

- 26Fh Eagle's Eye
- 290h Analyse
- 291h Attributes
- 292h Exposami
- 293h Odem Arcanum
- 294h Penetrating
- 295h Sensible
- 296h Chameleony
- 297h Duplication
- 298h Camouflage
- 299h Witch's Knot
- 29Ah Lightning
- 29Bh Darkness' Power
- 29Ch Lion Rust

- 29Dh Fulminictus
- 29Eh Ignifuxus
- 29Fh Plumbbum
- 2A0h Terror Broom
- 2A1h Terror Power
- 2A2h Accurate Eye
- 2A3h Witch's Eye
- 2A4h Neciopathia
- 2A5b Eagle, Wolf
- 2A6b Arcano
- 2A7b Magic Atmos
- 2A8b Increase CH
- 2A9b Fire's Bane
- 2AAh Increase DX
- 2ABh Increase AG
- 2ACb Increase IN
- 2ADb Increase ST
- 2AEb Increase WD
- 2AFb Increase CR
- 2B0h Mutabilis
- 2B1h Paralyze
- 2B2b Salothei
- 2B3h Ocean's Floor
- 2B4b Vtsibiti
- 2B5b Abvenenum
- 2B6b Acolitus
- 2B7b Bauli
- 2B8b Claudibus
- 2B9b Darkness
- 2BAh Freeze Soti
- 2BBh Fiat Lux
- 2BCh Melt Solid
- 2BDh Silentium
- 2BEh Calm Storm

W offseet w kolumnie rodzaj wpisujemy dwubajlowa liczbę od 01 00h (Sword) do DB 01h (Eli Horn) - niestety, brak tutaj miejsca, aby wypisać wszystkie przedmioty (pełną listę znajdziecie oczywiście w DDTpack).

Aha, pod offseetem 2AEAh zawarta jest informacja o lunduszach całej grupy.

Marcin Wichary

CIKAWOSTKI WUJA ZENONA

Carmageddon (PC)

W podkatalogu DATA/CARS znajduje się kilkadziesiąt plików tekstowych. Każdy z nich odpowiada za jeden samochód - wystarczy teraz zmienić nazwę pliku na inną (np.

BIGAPC.TXT na ANNIECAR.TXT), odpowiednio popisać pierwszą linijkę i już możemy jechać np. dużym APC, a policyjne wozy zamienić na jakieś gruchoty. Poza tym, można eksperymentować z różnymi danymi w ww. plikach.

Zresztą, większość plików .TXT zawiera bardzo ciekawe informacje.

Marcin Wichary

Perfect Weapon demo (PC)

Plik o rozszerzeniu .BIN w podkatalogu BACKBIN to obrazki BMP.

Marcin Wichary

SimPark (PC)

Plik SIMPARK.SME z podkatalogu DATA to zwykły obrazek w formacie BMP.

DJ Don Johnson

LUDDIE E-MAILE PISZA

Hubert Czaja, Marcin Migajski, PawBuch oraz Sasza przysłały edytory, które możecie znaleźć na poprzednim i aktualnym kompaktce Gamblera.

Chciałbym im za to podziękować. Dziękuję również ViCowi za pomysły dotyczące edytora dyskowego.

Trzymajcie się!

Marcin Wichary (mwichary@polbox.com)



Wrześniowa edycja Klubu będzie trochę nietypowa, ze względu na nieobecność ZooltaRa. Jego los jest nam bliżej niezany, a misja tak tajemna, że nie wie o niej nawet KGB, nie mówiąc już o członkach redakcji... Nie zrażeni wakacyjną dezercją autorów, postanowiliśmy jeszcze raz udowodnić światu, kto tu rządzi. Zadania wyciągnięcia Waszej ulubionej części pisma z grząskiego bagna nieróbstwa

i dekadencji podjąłem się ja, the-one-and-only, RooS. Dzisiejszy odcinek będzie lepszy od wszystkich, jakie do tej pory czytaliście. Lepszy nawet od ultrachłonnnych Always ze skrzydełkami.

Zacznijmy nietypowo, od wiadomości ze świata Quake'a.

Firma id Software ogłosiła w maju, że podpisała kolejne umowy licencyjne na technologię Quake'a i Quake'a 2, na ogólną sumę 5 mln USD. Dodając do tego 1,5 mln sprzedanych kopii gry i poprzednie licencje (Hexen 2, Mission Packs Ltd.) można zrozumieć, dlaczego John Carmack rozdaje swoje Ferrari na targach komputerowych...

Prace nad **Quake 2** idą pełną parą. Engine głowy jest w około 95%, najwięcej roboty mają w tej chwili projektanci poziomów, graficy, czyli ogólnie - „artyści”. Gdy czytacie te słowa, być może jest już dostępny **Qtest 2** - testowa wersja Quake 2, zawierająca trzy pierwsze poziomy z gry. To, że będzie, wiadomo na 99,9%. Nie wiadomo tylko, kiedy (jak to zwykle z id bywa). Sama gra zmieni się bardzo. Pod względem grywalności w trybie single player ma być porównywalna z Duke Nukem 3D lub Hexen. Każdy level będzie dosłownie „nadziany” zagadkami, które mają być o wiele atrakcyjniejsze, m.in. dzięki szerokiej interakcji ze środowiskiem (miłośnicy Diuka będą w siódmym niebie). Broń zmieni się w całości - arsenał o wiele bardziej zróżnicowany i, miejmy nadzieję, lepiej wyważony. Pamiętacie Railgun z Erasa? Będzie w Quake 2! Minigun też będzie. I pistolet. I tysiąc innych :) Co ciekawe, broń na ekranie widziana jest trochę „z boku”, podobnie jak w Diuku. W czasie, gdy gracz się nie rusza, widać jak komandos nerwowo przebiega palcami po kolbie...

Przeciwników będzie mnóstwo. Prawie dwa razy więcej niż w pierwszej części gry. Wszyscy otrzymają nowe algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu będą mogli np. gonić gracza przez CAŁY level, nie gubiąc drogi. Nie widząc przeciwnika, zajmą się sobą, wolny czas poświęcając np. na czyszczenie broni. Dla mnie to bomba, na miano zachowania się Obcych z MDK. Pojawia się dwa nowe klawisze: „use” oraz „duck” - efekt podobny do kucania znanego z Księcia. Akcja gry osadzona jest w przyszłości, zrezygnowano z symboliki religijnej (przez niektórych uznawanej za satanistyczną).

Na koniec słowo o wymaganiach - minimum zostało określone na P90 i 16 MB RAM (nie będzie wersji DOS). Prawda jest jednak taka, że jeżeli nie kupicie sprzetowego akceleratora, wykorzystującego kość Voodoo, posmakujecie zaledwie połowę słodczych płynących z nowego produktu id. Czujcie się ostrzeżeni.

Drugą wedle „ważności” grą, jaka ukaże się w tym roku, jest **Hexen 2**. Tworzony w oparciu o engine Quake'a, wniesie do gatunku trochę usprawnień, z których najciekawiej zapowiadają się „efekty środowiskowe”, np.: burza, deszcz, opadające liście, szczyry biegające po podłodze karczmy itp. Podobnie jak w pierwszej części, będzie możliwość wyboru klasy postaci (m.in.: wojownik, nekromanta, paladyn), przy czym każda z nich obdarzona będzie charakterystycznymi dla siebie umiejętnościami (np. wojownik porusza się szybciej niż mag), które w trakcie gry trzeba będzie rozwijać (pomocze w tym księga magii). Dla każdej klasy zarezerwowano kilka rodzajów broni - w sumie ma być około dwudziestu. Z ciekawych wymienie chociażby sierp i młot. Architektura poziomów jest tak niewiarygodnie piękna (i skomplikowana), że to fizycznie niemożliwe, aby gra sprawnie biegła bez „dopalacza”. Zaczynam się powtarzać...

Smutna wiadomość dla graczy nie mających dostępu do sieci: Hexen 2 prawdopodobnie, a Quake 2 prawie na pewno, nie będą umożliwiać gry przez modem (i kabel null-modem). Tak przynajmniej twierdzą programiści w chwili, kiedy piszę ten tekst. Termin wydania już został przekroczony. Gdybym miał się zakładać o duże pieniądze, postawiłbym na przełom października i listopada 1997.

Tyle o grach znanych i od dawna oczekiwanych. Oprócz tej pary w kolejce do dużych pieniędzy czeka kilka produktów, z których każdy wart jest poświęcenia chwili uwagi. Czy dlatego, że wszystkie wykorzystują engine Quake'a? Tak.

John Romero wie, jak tworzyć atmosferę oczekiwania. Co tydzień można posłuchać go na żywo w audycji radiowej „Storm Front”, transmitowanej przez Pseudo w technologii RealAudio (<http://www.pseudo.com>), regularnie

też pojawiają się kolejne z nim wywiady. Zobaczymy, jak to wpłynie na jakość jego gier. Praktycznie każde duże światowe pismo wydrukowało już obszerną relację z wizyty w Dallas, wychwytując przy tym pod niebiosami geniusz Janka, według niektórych - „twórcy Quake'a”. Prawda jest jednak taka, że Romero to tylko jeden z wielu klocków układanki, jaką do tej pory była id...

Dalkatana, bo tak brzmi tytuł nie narodzonego jeszcze dziecka ION Storm, firmy Johna Romero, to kolejna strzelanka FPP. Mocną siłą gry wydaje się przede wszystkim fabuła. W czasie przygody gracz trzykrotnie przeniesie się w czasie: do starożytnej Grecji (2030 p.n.e.), średniowiecznej Norwegii (560 n.e.) oraz futurystycznego San Francisco (2030). Każdy etap będzie niósł inne wyzwania, w każdym dostępne będą inne, zgodne z duchem czasów typy broni (w sumie 32 rodzaje) oraz przeciwników (60 sztuk). Akcja kręci się wokół magicznego miecza, pozwalającego odbywać podróż w czasie. Na screensotach, które widziałem, rewelacyjnie prezentuje się padający śnieg. Prawie czuć mróz! Termin wydania wyznaczono na grudzień 1997 r., ale obojeście BARDZO wątpię, czy zobaczymy grę w sklepach w tym terminie.

Załoga Hipnotic Interactive niedawno zmuszona była zmienić nazwę na Ritual Entertainment, ze względu na kłopoty prawne z zarejestrowaniem tej pierwszej. Nie przeszkadza im to jednak pracować w pocie czoła nad grą **SiN**, której premiera, tradycyjnie już, przewidziana jest na Gwiazdkę br. Akcja osadzona jest w przyszłości (XXI wiek). Gracz jako najemnik próbuje powstrzymać pewną kobietę od przejęcia kontroli nad miastem (podobnie jak w Tekwar chodzi o rodzaj narkotyku, heh, wszystko już kiedyś było). Wielkich nowości raczej nie będzie, choć wypada wspomnieć o programowej obsłudze 16-bitowego koloru. Takie rozwiązanie pociągnie za sobą zwiększone wymagania - bez P166 nie ma co myśleć o płynnej grze.

Ostatnia z gier wykorzystujących engine Quake/Quake 2, o których piszę szerzej, to **Half-Life** mało znanej dotąd na rynku, amerykańskiej firmy Valve. Fabuła jak zwykle szlompowa - wcielając się w postać naukowca, który dokonał makabrycznego odkrycia, należy uciec z zawałonej potworami bazy. A propos potworów - największa bestia ma DZIESIĘCIOKROTNIĘ więcej polygonów niż Shub! To jest dopiero osiągnięcie! Co ciekawe, proporcje grywalności (multiplayer/single) zostaną odwrócone i samotny gracz będzie, zdaniem autorów, zachwycony czekając go przygodą. Wszystko okraszone 16-bitowym oświetleniem, efektami przezroczystości i rozbijającymi się szybami - wyładowuje na naszych dyskach już w listopadzie. Nie radzę jednak wstrzymywać oddechu.

Tyle dobrych wiadomości. Teraz trochę informacji o firmach, które dzięki ciągłemu przesuwaniu terminów wydania gier mogą w rezultacie obudzić się z ręką w nocniku.

Apogee przygotowuje na I połowę 1998 r. kolejną część przygód Księcia: **Duke Nukem Forever**, która ma wykorzystywać engine... Quake'a 2. **Frej**, gra będąca w przygotowaniu prawie tak długo jak Quake, nie rokuje dobrych nadziei na przyszłość. PODOBNO ma się ukazać jeszcze w 1998 r. (może się chłopcom uda), ale bez sprzetowych dopalaczy nie będzie w ogóle działała. Życzę szczęścia w podboju rynku.

Unreal... Trudno cokolwiek na ten temat powiedzieć. Teoretycznie, prace wciąż trwają, programiści regularnie informują publikę, co nowego udało im się zaimplementować w trakcie przerwy na lunch, ale nic dobrego na razie z tego nie wynika. Demko pokazane na E3 nawet na ludziach bardzo pozytywnie nastawionych do gry i z niecierpliwością jej wyczekujących, zrobiło tylko „dość dobre” wrażenie. Nawet w połowie nie tak dobre, jak demko Quake 2. Niektórzy „wielcy” otwarcie mówili, że z Unreal nic już nie będzie. Pożyjemy - zobaczymy, ale jedno jest pewne: konkurencja w grudniu będzie bardzo silna.

Na koniec coś, na co wielu z Was czeka z utęsknieniem. **Jedi Knight**. O tej grze wiadomo już tyle, że nie mam zamiaru po raz kolejny pisać banałów o świetnym mieczu i używaniu Mocy. Napiszę za to coś innego. Bardzo niemilego. Ołóż John Carmack komentując targi E3 stwierdził, że pewna bardzo znana firma mocno się zdziwi, gdy ich gra zostanie opublikowana długo po pojawieniu się na rynku Quake 2. Tą bardzo znaną firmą może być Sierra wydająca Half-Life lub właśnie LucasArts. Jak długo jeszcze jesteście głowi czekać? ;)

Cokolwiek jednak się zdarzy, tegoroczne święta Bożego Narodzenia zapowiadają się rewelacyjnie. Jeżeli światło dzienne ujrzy choć połowa zapowiadanych produkcji, nie będzie nudno...

RooS

PS Prywatna uwaga do Pilota Nightmana z Klubu Symulowanego: na Monza mam czas lepszy od Ciebie o 9 s (1:22,228), na Hockenheim wykręcam 1:43 z groszami (używając wyłącznie klawiatury; tak, mam zapisane hot-lapy). Co Ty na to?



Witam w ostatnim prawdziwym wakacyjnym odcinku Gildii. Zbliża się jesień i dobrze. Zamiast spędzać czas nad brudnym morzem (opalać się w promieniach niezdrowego słońca), w zapaskudzonej lesie czy niebezpiecznych górach, będziemy mogli z czystym sumieniem zasiąść przed ekranem komputera i poświęcić się naszym ulubionym grom role-playing. Ponieważ zainteresowanie grą Diablo wydaje się nie słabnąć - mimo że gra ma już ponad pół roku - postanowiłem otworzyć na łamach Gildii Diablo Cave, czyli Jaskinię Diablo. Chciałbym, aby znalazły się tam różne ciekawostki, a więc: najbardziej interesujące przedmioty (zwłaszcza unikalne), jakie zdobyliście bądź kupiliście, charakterystyki Waszych bohaterów (oczywiście tych nie edytowanych - bądźmy uczciwi) czy przebieg sesji multiplayerowych.

KONKURSY

Prawidłowe odpowiedzi w konkursie 7/97:

1. Najdroższa gra role-playing w historii to Final Fantasy VII.
2. Akcja gry Might & Magic 3 rozpoczyna się w mieście Fountain Head.
3. W Lands of Lore drużyna może składać się maksymalnie z 3 członków.

Konkurs z numeru 6/97 wygrał **Master Wizard** i on otrzymuje grę Eye of the Beholder 3, ufundowaną przez **IPS Computer Group**.

1 nowy konkurs:

1. Co oznacza skrót THACO?
2. Jak nazywa się system RPG (niekomputerowy), w którym występują hobbici?
3. Jaki słynny cykl role-playing wydała firma Silmarils?

DIABLO CAVE

Na dobry początek chciałbym pochwalić się moim bohaterem. Otóż czarodziej Ordoz dzielnie doszedł do 34. poziomu doświadczenia, a jego charakterystyki prezentują się następująco: Siła - 45(95), Magia - 222(294), Zręczność - 72(103), Żywotność - 35(86), Armor Class - 196, To hit - 126%, Damage - 33-39, Life - 108, Mana - 681, Resist - max all. Ordoz jest przyodziany w Jade Crown of Giants (A10, resist all 30%, sirenght +19), Awesome Plate (A82 +149% A) i Obsidian Shield (A12, resist all 34%), walczy za pomocą sztyleru Wizardspike (+15 magic, +35 mana, resist all 15%) i nosi następujące ozdoby: Amulet of the Zodiac (+18 all), Ring of the Heavens (+13 all) oraz Ring of Wizardry (+26 magic). Poza tym zawsze ma ze sobą Dragon's Staff of Apocalypse (a nuż się przyda). Problemem Ordoza jest nadmiar pieniędzy (nie ma co kupować) oraz to, że w czasie całej kampanii udało mu się czar Fireball podnieść zaledwie na drugi poziom (złotliwość losu!). Inne ważne czary (Charged Bolt, Firebolt, Holy Bolt, Chain Lightning, Guardian), wyszkoili do maksimum, udało mu się poznać również zaklęcia czwartego poziomu: Bone Spirit, Teleport, Golem, Blood Star. Marzy o tym, aby znaleźć księgę z czaarem Apocalypse. Czy jest to w ogóle możliwe? Ordoz lubi wszystkie potwory oprócz Blood Knightów (chyba), którzy mają częściową odporność na ogień i całkowitą na błyskawice. Strasznie ciężko się z nimi walczy.

Aha, zwracam honor czarowi Guardian. Przekonany Waszymi listami zdecydowałem się na stosowanie tego zaklęcia i efekty są piękne. Wejść do pomieszczenia pełnego potworów, wstawić im z 10 Guardianów, wyjść i słuchać jęków konających wrogów - to prawdziwa radość dla uszu! Natomiast próbowałem bawić się czarami Bone Spirit i Blood Star, ale skutki są raczej żalozne. Szkoda też, że Golem jest takim słabym potworkiem (i że po rzuceniu następnego czaru pierwszy Golem się rozpada), bo mogłoby być zabawnie.

NOWOŚCI

Na rynku pojawiły się ostatnio dwa produkty, które, niestety, nie zostaną opisane w Gamberze, ponieważ najprawdopodobniej nie będą miały polskiego dystrybutora. Pierwszym z nich jest składanka 12 gier ze świata Forgotten Realms, a znajdują się tam: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pool of Darkness, Hillsfar, Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier oraz Menzoberranzan. Posługując się powszechnie znanymi czarami, sprowadziłem ten komplet ze Stanów, placąc zaledwie 40 USD (wtedy 120 zł), co należy uznać za cenę bardzo atrakcyjną. Co prawda, są to straszliwe starocie, ale Dungeon Hack, Beholder czy Menzoberranzan nadal mogą się na rynku obronić. Reszta gier strasznie traci myszka. Umowna grafika, skomplikowany system tworzenia postaci (zwłaszcza od strony graficznej), zawiły interfejs, w którym wcale nie tak łatwo się połapać i nie tak łatwo go stosować

- to wszystko skutecznie zniechęca do zabawy. Ale trzeba pamiętać, że te gry powstały przed całymi wiekami, jakoś w kilka lat po epoce lodowcowej i to je tłumaczy. Przyznam jednak, że po próbach zagrania w Pool of Radiance uznałem, że nie mam już cierpliwości do takich gier. A pamiętam jak parę lat temu skończyłem bliźniaczko podobną serię Krynnu (Champions itd.) i bawiłem się całkiem nieźle. Jednak wszystkich, którzy mogą sprowadzić sobie gry z zagranicy (karta kredytowa, wyjazd itp.) zachęcam do kupna tej składanki - 40 USD to nie tak wiele za, jakby nie było, zestaw superklasyki.

Druga gra, o której chciałbym napisać, to Shadow Over Riva, długo oczekiwana trzecia część cyklu Realms of Arkania (przedtem Blade of Destiny, Star Trail). Niestety, gra zawodzi na całej linii. Można powiedzieć, że autorzy nie wysłali się zbyt, przenosząc cały system znany z poprzednich części i robiąc jedynie pewne kosmetyczne poprawki w oprawie graficznej. Nadal pozostał bardzo skomplikowany system tworzenia postaci (choć ma on swoje uroki), a także fatalnie rozwiązany problem walki oraz porozumiewania się z napotkanymi postaciami. Shadow Over Riva jest grą, która obroniłaby się, być może, trzy, cztery lata temu. Dzisiaj jest tylko świadectwem na to, jak gier role-playing robić nie należy. Z ręką na sercu przyznaję, że w Shadow Over Riva nie grałem zbyt długo. Po prostu, znudziłem się po kilku godzinach i nie obchodziło mnie, co stanie się po światem ani z moimi bohaterami. A ponieważ tę grę zapowiadano od, bodajże, dwóch i pół roku, taką realizację trzeba uznać za całkowitą klęskę. Ale jeżeli ktoś z Was grał w Shadow Over Riva i bawił się dobrze, to zapraszam do dyskusji.

LISTY

„Postuluję o zlikwidowanie zapchajdziury, jaką jest opowiadania. W numerze 7/97 opublikowaliście „Milośnika Magii” autorstwa diablo. Powiem krótko - to było żalozne. Po co marnować miejsce na wątpliwą jakość „talenty” czytelników? Poza tym chyba kupuję gazetę elektronicznych szulerów, a nie jakiś odłam Fantastyki. Jeszcze tylko mała uwaga. Nie wiem, dlaczego uznałeś grę Diablo za RPG? Wszem i wobec wiadomo, że jest ona w 90% zręcznościowa! Mam nadzieję, że potrafisz się jakoś z tego wytłumaczyć? Zważyłem w Twoje kwalifikacje, gdy wykryłem ten kwiatek, ale uznaję to za wypadek przy pracy.”

Thief 2000

Nigdy nie wątp w kwalifikacje Jego Arcymagowości! To zbrodnia stanu! A teraz do rzeczy. Gra role-playing to taka, w której: po pierwsze - bohater lub bohaterowie podlegają przemianom fizycznym i (lub) psychicznym na skutek zdobywanego doświadczenia, a po drugie - istnieje pewna ciągłość fabularna lub opowiadana jest pewna historia. Na temat Diablo nie mam wątpliwości - to z całą pewnością role-playing. To, że walka łączy się w czasie rzeczywistym, a więc gra dodatkowo wymaga zręczności w posługiwaniu się myszka, nie ma nic do rzeczy. Gorzej jest z programami takimi, jak Shadowcaster, Blood Omen: Legacy of Kain czy Strife. Tam nie ma punktów doświadczenia, bohater nie jest też charakteryzowany za pomocą cech (albo, jak w Strife, jest to umowne). A jednak niektórzy nawet te gry zaliczają do role-playing.

Teraz odnośnie opowiadania. Jego obecność w numerze zależy od Was (przysyłacie teksty) i ode mnie (decyduję, czy są na poziomie drukowalności). Akurat w dotychczasowych przypadkach nie miałem oporów, bo opowiadanka wydawały mi się zabawne. Jasne, że nie była to Wielka Sztuka, ale zrobić Wielką Sztukę na 1/3 strony i jeszcze na zadany temat!

NAJLEPSZA GRA ROLE-PLAYING

W porównaniu z numerem 4/97, gdzie po raz ostatni drukowaliśmy wyniki Ankiety, zmieniło się niewiele. Czołową pozostała taka sama, z tym że Diablo w szybkim tempie goni Daggerfalla.

1. **Daggerfall** - 129 pkt.
2. **Diablo** - 112 pkt.
3. **Betrayal at Krondor** - 89 pkt.
4. **Stonekeep** - 62 pkt.
5. **Dungeon Master 2** - 56 pkt.

W tym numerze nie publikujemy Ankiety RPG z uwagi na fakt, że zarówno tytuły, jak i nazwiska nadawców ostatnio ciągle się powtarzają. Zaczekajmy, aż wyjdzie któryś z wielkich, zapowiadanych tytułów (Lands of Lore 2, Betrayal in Antara, Fallout czy Might & Magic 6). Jedno jest dla mnie zasłanawiające - czasem głosujecie na gry, które z RPG mają tyle wspólnego, że leżą obok na półce w sklepie (Tomb Raider) albo na programy, których jeszcze nikt na oczy nie widział (Might & Magic 6, Lands of Lore 2). Hmm...

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Pogromca Trolli, Goblinów, Alexów, Ogrów i innego, szwendającego się pod nogami talatajstwa

PS Dziękuję za listy o Diablo Michałowi Wolańskiemu, Lordowi Maverickowi i innym Czytelnikom. Sir Gregor, nie jestem w stanie odpowiedzieć na Twój list i rozwiązać Twoich problemów. Ja już po prostu nie pamiętam tej gry! Jeżeli rozwiązanie w Gamberze nie wystarczy, ściągnij z Internetu.



Cześć KS Gamberowcy!

Po sierpniowych perturbacjach sytuacja w KSG wraca do normy. Nie jest to powrót triumfalny - na polskim rynku gier sportowych panuje letni zastój. Ale na brak tematów nie możemy narzekać. W tym miesiącu zajmijmy się hokejem na lodzie i coraz popularniejszym golfem.

Sekcja hokeja

Taktyki zwycięstwa do NHL '97 (PC CD-ROM)

„Oto garść porad na temat: JAK STRZELIĆ BRAMKĘ?

1. Jedziesz przy prawej bandzie w stronę bramki przeciwnika. Kiedy znajdziesz się przed bramką, skręcasz w lewo i jedziesz w poprzek boiska. Przy pierwszym słupku wciskasz klawisz strzału i puszczasz go na środku bramki. Ładujesz w ten sposób krążek w długi róg i gol! Bramkarz, w większości przypadków, jest bez szans. Można taką akcję przeprowadzić także lewą stroną lodowiska. Taktyka ta sprawdza się w 90%.
2. Innym sposobem, znacznie trudniejszym, jest próba „przedrybrowania” bramkarza. Należy jechać prosto na bramkę przeciwnika, zjechać na któryś ze słupków i w odpowiednim momencie strzelić w długi róg. Strzał nie może być zbyt mocny. Ta taktyka wymaga dużej wprawy w operowaniu kijem.
3. Klasyczne sposoby na umieszczenie krążka w siatce to: objechanie bramki i strzelenie przy krótkim słupku oraz strzał z niebieskiej linii i dobitka (jeśli bramkarz jest słaby, nie trzeba nawet dobitki).”

Michał Kamiński

Sekcja golfa

Trochę historii

„Drzewo genealogiczne golfa sięga swymi korzeniami czasów Cesarstwa Rzymskiego. Rzymianie nazywali tę grę „paganica” i używali do niej specjalnych kijów i piłek. Rzymskie legiony zaszczyliły tę grę narodem podbitym, co tłumaczy niemal jednoczesny rozwój gier zbliżonych pod względem zasad w kilku państwach średniowiecznej Europy: „cambuca” w Anglii, „jeu de mail” we Francji, „het kolven” w Holandii. Wszystkie zakładały przeprowadzenie piłki przez pola za pomocą specjalnie do tego przygotowanej laski.

Dalszy rozwój golfa związany jest przede wszystkim z Wyspami Brytyjskimi. To tu w roku 1552 powstał pierwszy stały tor golfowy, St. Andrews of Scotland, a w 1608 r. pod patronatem Króla Jakuba I założono pierwszy klub golfowy o nazwie Royal Blackheath Club. Następną epokową datą jest rok 1754, kiedy w The Royal and Ancient Golf Club opracowano pierwsze skodyfikowane przepisy golfa.

Do Ameryki Północnej golf dotarł około 1650 r. za pośrednictwem osadników holenderskich. Pierwsze ważniejsze zawody na tym kontynencie rozgrywane były według przepisów angielskich (RAGC), a po utworzeniu w 1894 r. United States Golf Association, organizacji powołanej do kierowania sprawami związanymi z grą golfa w USA, grano według przepisów przez nią ustanowionych. Przepisy amerykańskie różniły się od angielskich dość znacznie, co uniemożliwiała rozgrywanie międzynarodowych zawodów. Organizacje zajmujące się golfem spotykały się wielokrotnie w celu unifikacji przepisów. Ostatni raz miało to miejsce w roku 1951 i wówczas nastąpiło całkowite niemal zatarcie różnic. Nie osiągnięto porozumienia jedynie w sprawie wielkości piłki.

W XX wieku golf zyskał szeroką popularność na całym świecie. Największy prestiż ma oczywiście w krajach anglosaskich, ale wraz z awansem cywilizacyjnym do grona wielbicieli tej dyscypliny dołączają kraje Azji oraz Ameryki Południowej. Współcześnie rozgrywane są zawody w konkurencjach amatorów i zawodowców, kobiet i mężczyzn, indywidualne i drużynowe. Do największych imprez golfowych należą: turniej Masters, otwarte mistrzostwa USA, otwarte mistrzostwa Anglii, Australia Open oraz puchar Rydera.”

Marcin Mileńczuk

Tiger Woods

„Chyba żaden sportowiec nigdy wcześniej nie osiągnął tak wiele, w tak krótkim czasie. W ciągu 7 miesięcy *Eldrick „Tiger” Woods* stał się legendą sportu, a jego nazwisko wymawia się w Stanach Zjednoczonych jednym tchem z Pelem, Muhamedem Ali i Michaellem



Jordanem. W wieku 21 lat zajął świat golfa (wygrał najbardziej prestiżowy turniej, Masters Tournament, różnicą 12 uderzeń), zawiązał wyobraźnię milionów ludzi, którzy nic nie wiedzą o tej grze i błyskawicznie doszedł do sławy i fortuny. Licząc tylko wpływy z reklam (Nike, Titleist/Cobra - sprzęt do golfa, Planet Hollywood International i American Express), w ciągu niespełna roku zarobił 15 mln USD!!!

Ten fenomenalny chłopak to pomost między rasami i narodami. Jego młodość, a zarazem dojrzałość sprawia, że łączy się z nim identyfikuje. Potrafi porwać publiczność! W krótkim czasie stał się bardzo wpływową osobą. Wzrost oglądalności transmisji telewizyjnych turniejów golfa i rosnąca liczba widzów na polach golfowych to, niewątpliwie, jego zasługa. W dodatku Tygrys jest Amerykaninem afro-azjatyckiego pochodzenia (matką jest Tajką), co może wywrzeć znacznie większy wpływ na popularność tej dyscypliny w krajach regionu Pacyfiku niż w USA. Wiele już teraz widzi w nim osobę, która zniweluje różnicę między Afro-Amerykanami a Amerykanami pochodzenia azjatyckiego, między czarną a białą Ameryką, między uprzywilejowanymi a upośledzonymi.

A co ten Azjato-Afro-Amerykanin obchodzi nas, Polaków? Jak dotychczas, niewiele. Choć może się to zmienić za sprawą telewizji satelitarnej i stacji Canal Plus Polska, a wkrótce może i gier komputerowych. Najwięksi producenci software'u pewnie już poczynili pierwsze kroki, aby ich gry „Tygrys” firmował swoim nazwiskiem.”

Greenfighter z Warszawy

Która gra jest najlepsza?

„Obecnie na (światowym) rynku są trzy tytuły, które zdominowały zabawę w golfa na komputerze. Dla Polaków brzmią one dość obco, gdyż bardzo trudno znaleźć choćby jeden z nich w naszych sklepach z oprogramowaniem. Moja własna klasyfikacja tych programów prezentuje się następująco:

Klasyfikacja ogólna:

1. PGA Tour Pro (EA Sports)
2. Links LS (Access Software)
3. Front Page Sports Golf (Sierra)

Kategoria „Grywalność”:

1. PGA Tour Pro - za możliwość rozgrywania wieloosobowych turniejów przez Internet i na jednym komputerze.
2. FPS Golf - system uderzenia „Trueswing” jest fenomenalny. Rewolucyjny w swojej dziedzinie, ale zachowanie się piłeczki wymaga dopracowania.
3. Links LS - brakuje opcji „tournament play”, przez Internet nie gra się tak dobrze jak w PGA Pro, mechanizm uderzenia (tzw. tri-click) powinien być zastąpiony bardziej realistycznym.

Kategoria „Grafika”:

1. PGA Tour Pro - grafika wygląda bardziej realistycznie niż malowane przestrzenie w Links LS. Porównanie wersji np. toru Pebble Beach wypada zdecydowanie na korzyść PGA Pro.
2. Links LS
3. FPS Golf (bardzo nie lubię polygonalnych ludzików).”

Greenfighter z Warszawy

Poradnik Początkującego Golfisty (cz. 2)

3. Piłka i dołek

Piłka golfowa ma średnicę od 4 do 4,3 cm i jest wypełniona w środku płynnym polimerem w otoczkę kauczukowej pokrytej twardą masą z wypustkami. Kształt - oczywiście okrągły. Dolki mają średnicę 10,8 cm i minimalną głębokość 10 cm.

4. Pole golfowe

Mówiąc fachowym językiem, pole do gry w golfa jest terenem otwartym o urozmaiconej konfiguracji, pokrytym głównie trawą. Na jego powierzchni dochodzącej do 50 hektarów, znajduje się 9 lub 18 torów o długości od 100 do 600 jardów (1 jard - 0,9144 m). Największe imprezy golfowe odbywają się na polach mających 18 torów.

Każdy tor składa się z trzech części: pola rozpoczęcia gry, przestrzeni pośredniej oraz pola otaczającego dołek (na ekranie monitora łatwo je poznać po kolorze trawy). Pielęgnacji wymaga szczególnie ostatnie z nich. Teren wokół dolki musi być porośnięty krótko przyszytą trawą o miękkim żdźbale. Na przestrzeni pośredniej mogą występować różne przeszkody naturalne: drzewa, krzewy, zbiorniki wodne, rowy, kanały i doły wypełnione piaskiem.

Wrzesniowy Kristoff (kristoff@lupus.waw.pl)



Wakacje dobiegły końca. Stało się. Czas wziąć się do roboty i... oczywiście zasiać przed komputerem, aby znów dojść do mistrzostwa w pokonywaniu wirtualnych pilotów, marynarzy czy kierowców. Zapraszam do kolejnej porcji wrześnieowo-posł-wakacyjnej lektury. Standardowo, jedna strona pełna najwspanialszego symulatorowego mięcha.

Ogłoszenie

Sprzedam motorower parowy płaski dwusładowy, wtrysk, katalizator, ABS, klimatyzacja, el. szyby, el. lusterka, el. krzesło. Stan idealny. Bezwypadkowy.
Tel. 0-603-001-997.

Za fajera

Chciałbym się teraz podzielić z Wami moimi doświadczeniami z gry The Need For Speed 2. Nie jest to do końca symulator – po prostu wyścigi, ale siedzi się (zazwyczaj) w środku samochodu, więc bliżutko są do stuprocentowych symulatorów. Poza tym, równie dużo tutaj elementów realistycznych i nierzeczywistych.

Jest tu McLaren F1, który jest klasą samą dla siebie, Italdesign Gaia, Isdera Commendatore 112i, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Ford GT90 i Lotus GT1. Jak widać, samochodów sporo, ale twórcy chyba nie trafili z ich doбором. Co w towarzystwie potworów osiągających prędkości grubo powyżej 300 km/h robi Lotus Esprit V8, który nie jest w stanie zbliżyć się do tej granicy nawet z górką z dobrym wiatrem?

Ja używam tylko dwóch samochodów – McLarena i Lotusa GT1. Ten pierwszy jest najszybszy, ale na zakrętach dosyć kiepsko trzyma się drogi i dlatego najlepiej nadaje się na szybkie trasy o łagodnych łukach, czyli Proving Grounds (owa!) i Outback. Na pozostałe trasy polecam Lotusa GT1, który może nie jest najszybszy (313 km/h), ale za to rewelacyjnie bierze zakręty. Jego wada – stosunkowo kiepskie hamulce.

Co jeszcze? Twórcy przegięli pałę przy projektowaniu tras. Na najtrudniejszym chyba torze, Mystic Peaks (Nepal), gdzie jeździ się po dziwnej fioletowej nawierzchni o zerowej przyczepności i po śniegu, samochód może wchodzić w zakręty nawet dwie paki...

Co mnie denerwuje, a co cieszy? Cieszy to, że komputer też robi błędy i czasami potrafi dachować dosłownie na ostatnim zakręcie przed metą, co w wielu wypadkach dało mi zwycięstwo. Denerwujące strasznie jest to, że komputer nie potrafi omijać samochodu gracza. Po dachowaniu (przypuśćmy, że byleś pierwszy) zostajesz ustawiony na jezdni i zaczynasz przyspieszać. Wtedy dopadają Cię przeciwnicy i kolejno wjeżdżają Ci w d... powodując gigantyczny karambol z udziałem wszystkich (albo nie wszystkich) samochodów.

I jeszcze kilka uwag do trybu multiplayer. Jeśli w czasie rozgrywania turnieju na wszystkich torach po kolei (przyjmijmy, że gracze we dwóch, nawet dzięki opcji Split Screen, na jednym komputerze) nie idzie Wam zbyt dobrze – niech ten z przodu zatrzyma się i poczeka na tego z tyłu. Nawet mimo opcji Catch OFF komputer będzie czekał na graczy – nie odjedzie za daleko. Obaj zrównajcie się (co najmniej jedno całe okrążenie do mety – za wyjątkiem owalu) i ostro ruszcie do przodu. Za kolejnym zakrętem zobaczycie ciasno jadące samochody sterowane przez komputer. Macie dużą przewagę prędkości, więc wystarczy je „łyknąć” gładko i po sprawie. Z jednym tylko wyjątkiem – dwa pierwsze, z reguły McLareny, jadą trochę dalej. Też je można dopędzić, ale na to potrzeba co najmniej pół okrążenia bezbłędnej jazdy – albo ich błędu...

Błędy, czyli najnormalniejsze bugi w programie. Na torze (Pacific Spirit/North Country) mniej więcej w trzech-czwartych okrążenia tor dwa razy rozdwa się, a na środku drogi wystają kamienne ściany, poprzedzane złotymi tablicami ostrzegającymi. Jak uderzysz od czoła, skala zatrzyma Twój samochód. Ja kilka razy przeleciałem przez boczne ściany skal (bocznym półzłazgiem, jadąc McLarenem), bez żadnych specjalnych efektów. Jakby tam ich nie było. Poza tym, samochód często w powietrzu nie porusza się po prostej, tak jak podkręcona piłka, choć powinien lecieć zachowując kierunek, jaki miał w momencie utraty kontaktu kół z jezdnią. No i dachowanie – po sekundzie jedziesz dalej...

Natomiast dość realne są obroty samochodu w trakcie lotu – zależą od tego, które koło najpierw oderwało się od ziemi i czy skręcałeś, czy jechałeś prosto. Naturalne są półzłazgi, gdy przy dużej prędkości za ostro skręcisz koła i wdepniesz gaz do oporu. Na tym kończę dywagacje na temat The Need For Speed 2, gry bardzo, bardzo dobrej, ale nie doskonałej.

Listy

Hm... odezwał się po raz kolejny obywatel Buksiak. Poczut się bowiem dotknięty moimi uwagami o bezkrytyczności autorów niektórych (nie opublikowanych oczywiście) zwrotek, kandydujących do miana hymnu klubu symulatorów. Wyjaśniam więc wszystkim: zwrotek, umieszczonych na łamach Klubu, uwagi o bezkrytyczności NIE DOTYCZA.

A teraz kilka pytań pilota Buksia:

1. Kiedy ukaże się Top Gun II, albo coś w rodzaju edytora, dodatkowych misji itp.?
Odpowiedź: Nic na ten temat nie wiadomo. Nawet Frogger (ten od News i „przygotówek”) nic w Necie nie wyniuchał.
2. Jaki jest Twój ulubiony symulator (koniecznie) lotu?
Ludzie, to chyba da się zauważyć, Top Gun: Fire At Will.
3. Czy pilotowałeś kiedyś odrzutowca?
Tylko lurbodrzulową wannę dwustulitrową... :)
- 3 a. Czy siedziałeś kiedyś w odrzutowcu (jeśli tak, to w jakim)?
Nie będę odpowiadał na pytania stronicze.
[Ja siedziałem. W takim dużym, białym, a z boku miał niebieskie łterki „LOT” - Zgr.]
4. O której chodzisz spać?
Za późno, a wstaję za wcześniej... :(
5. Co sądzisz oficjalnie o Top Gun, a co meoficjalnie?
Patrz pytanie drugie.

Problemy symulowane

Tym razem o help zwraca się Colonel Roger. Ludziska, pomóżcie mu. O Wielki Mech Killerze, zlituj się nad Rogerem. Pomóż... (tu cisza, M.K. nie odpowiada)
Zmuszony więc jestem zamieścić wołanie Rogera w Klubie. Niech Czytelnicy przemówią...

„Od pewnego czasu stałem się zagorzałym fanem BattleTecha, do tego stopnia, że interesuję się nie tylko grami komputerowymi z serii MechWarrior, ale i kartami, figurkowym systemem bitewnym, książkami etc. W związku z tym mam kilka pytań, dotyczących MW 2: Mercenaries.

Pytanie 1. W pewnej kampanii przeciw piratom (ostatnia misja), a zleconej przez FRR mam się ewakuować wraz z neutralnym pirackim Mechem. Komputer w Mission Objectives mówi, żeby oczyścić NAV ALFA z obcych Mechów tak, by dropship mógł wylądować, oraz obronić pirate dropship przed zniszczeniem. Oczyszczamy lądowisko, gdy dostaję komunikat, że dropship wylądował w NAV BETA. Tam lądowisko jest obstawiane przez trzy Mechy i dropship nie może lądować. Niszczę je, a statek dalej nie ląduje. Komputer informuje, że muszę dropship obronić. Niszczę więc pirackiego Flashmana i dalej nie mogę się ewakuować, bo muszę przed czymś transportowiec obronić, ale przed czym? Obszedłem wszystkie kaniony w okolicy i nie ma tam wroga. O co chodzi w tej misji? Nie używałem żadnych kodów. Misję odbywałem Stalkerem z jedną wyrzutnią ARROW IV i 3 laserami.

Pytanie 2. Z czasem na rynku pojawiają się: pancerny ferrytowy i szkielet z endo-słali. Jak je zamontować na Mechu (nie mówię tu o Mechach klanowych, czy tych lepszych z Inner Sphere w postaci Hatamoto-Chi czy Maulera, ale nie posiadających takich bajerów)? Chciałem mianowicie podrasować swojego Awesome'a i nie mogę nic z tych rzeczy zamontować. Ciągłe wyskakujące komunikaty, że nie wyznaczyłem miejsca czy leż odpowiedniej liczby modułów, gdy tymczasem zdjąłem z Mecha wszystko, co było do zdjęcia, z wyjątkiem tego, czego się nie dało, ale i tak nie mogę tego zamontować.

Pytanie 3. Czy moja lanca może się składać maksymalnie z trzech Mechów? Dlaczego podczas niektórych misji mogę wziąć 3 Mechy oraz wyznaczyć do wsparcia Aerotecha, którego mam ze sobą na pokładzie dropshipa, a ten podczas misji nie reaguje na moje rozkazy. Tak jakby go nie było, choć wcześniej przy wyznaczaniu (assigned) komputer nie sygnalizuje, że tak nie można.

Pytanie 4. Czy są jakieś kody etc., pozwalające na dostęp do Mechów ukrytych, czy specjalnych, bo obito mi się o uszy, że we wcześniejszych częściach coś takiego było możliwe (bodajże Tarantula w MW2). Co daje system NARC? Czy warto w to inwestować?

A swoją drogą to skandal, że w instrukcji wydanej przez Optimus Bis nie ma wielu informacji o systemach broni, dodatkowych urządzeniach, a nawet o wszystkich klawiszach pomocnych przy sterowaniu czy też konfigurowaniu konsoli w Mechu (np. o klawiszu B, o możliwości samodestrukcji itp.)!

colonel Roger

PS Czy Masakavi to Marauder?

Jaką pozycję wśród klanów zajmuje Smoke Jaguar?

Od Zgreda Killera - Ludzie, pomóżcie najemnikowi!

Podsumowanie

Po kilku słowach na temat NFS 2 i pytaniach col. Rogera musimy się pożegnać na równo miesiąc. W październiku, w tym samym miejscu, kolejny odcinek Klubu Symulatorów. Zapraszamy...

col. Zgred Killer



Motto:
Kiedy umrę, pójdę do Nieba, bo
swoje życie spędziłem w Piekło.
(zastyszane w Wietnamie)
Zdrowie Waszego drogiego
generalissimusa, sterane w toku setek
kampanii, wojen, bitew i potyczek nie
wyttrzymało letnich upałów i generalissi-
mus zapadł poważnie na zdrowiu. Z walki
z chorobą wyszedł jednak, jak zwykle, zwycięsko, choć wspomagany antybiotykami,
neurowyszczepami i... opieką ładniutek, rudych pielęgniarek z Korpusu Kobiecego.
Ale w związku z tym nie ma EKG na kompaktce. Będzie za miesiąc!

APEL

Uprasza się (rozkazuje pod groźbą najwyższej kary) o przesyłanie do EKG
map, scenariuszy itp., które znajdują się następnie na dysku kompaktowym.
Wszystkim, którzy do tej pory wsparli w ten sposób EKG, serdecznie dziękuję.
Wasza praca nie pójdzie na marne, żołnierze!

KONKURSY

Rozwiązanie konkursu z numeru 7/97:

1. Trzy gry strategiczne wydane na CD, które doczekały się sequeli, to np.:
HoM&M, Warcraft, Jagged Alliance, UFO, C&C, Pytanie było proste,
a wszystkie podane przez Was tytuły sprawdzałem.
2. Can I Wavil Ce Irrma, to anagram tytułu American Civil War.
3. Akcja gry Rebellion będzie się toczyć w świecie znanym z Gwiezdnych
Wojen.
4. Nie istnieje gra Survivors.
5. IV rozbiorem Polski nazwano pakt Ribbentrop-Mołotow i związaną z nim
sowiecką inwazję z 17 września 1939 r.

W następnym konkursie (wrzesień - licealiści do szkół, studenci na
poprawki!) zdecydowałem się zadać wyłącznie pytania z historii.

1. W jakiej dziedzinie otrzymał nagrodę Nobla Winston Churchill?
2. Jakiej narodowości był towarzysz Stalin?
3. Wedle kłamiwej kościelnej legendy ten polski król rozsiekiał odpowiają-
cego mszę biskupa. O jakiego króla chodzi?
4. Jakie były ostatnie słowa Juliusza Cezara (może być po łacinie, może być
po polsku)?
5. Jak zginęła Joanna d'Arc?

Nagrodą za poprawne rozwiązanie tego konkursu będzie zestaw **UFO**
i **X-COM**, ufundowany przez **IPS Computer Group**. Natomiast za poprawne
rozwiązanie konkursu z numeru 6/97 gry **Krush**, **Kill'n'Destroy** (ufundowana przez
IPS Computer Group) i **Destiny** (ufundowana przez **MarkSoft**) otrzymuje **Krzysztof**
Pietrór. Z Waszych listów wynika, że społe kłopoty sprawiło Wam odgadnięcie,
który cesarz wypowiedział sentencję na temat pięknie pachnących zabitych
obywateli. Pytanie jest rzeczywiście trudne, ale wypowiedź tę podają zarówno
Swetoniusz, jak i popularny w Polsce „Poczet Cesarzy” píoła Aleksandra Krawczuka.

LATAJĄCY WARHAMMER

Kilku żołnierzy bardzo słusznie zauważyło, że w grze Warhammer: Shadow of
the Horned Rat występują jednostki latające, więc odpowiedź podana w numerze
6/97 (dotycząca konkursu z numeru 4/97) przez generalissimusa jest hmmm...
poprawna inaczej. Trudno. Jeżeli sędzia piłkarski podyktuje niesprawiedliwy rzut
karny albo uzna bramkę strzeloną ze spalonego, odwotywać się można jedynie
do Pana Boga. Tak będzie i w tym wypadku, bowiem credo EKG brzmi: prawda
nie jest obiektywna, prawdą jest to, co napisze generalissimus.

CLOSE COMBAT

„Sztuka dowodzenia w Close Combat.

Amerikanie. 1. Czołgi są najsilniejszą bronią przełamującą, jednak kierując
czołgiem musisz wystrzegać się panzerfaustów (omijaj w łuku 60 m od celu),
a tym bardziej panzerskrecków (150 m). Czołgi ustawiaj przodem w kierunku
wroga. 2. Kontroluj ilość amunicji, zwłaszcza w oddziałach przeciwpancernych.
Może dojść do sytuacji, w której Ty nie masz amunicji, a nieprzyjacielowi zostały
jeszcze czołgi. 3. Przed kampanią przestuduj spizęł własny i niemiecki. Zwracaj
uwagę na siłę ognia, zasięg i ilość amunicji. 4. Zastony dymne są bronią
niezbędną. Potrzebne są przy podejściu do wroga na bliską odległość. Dzięki
nim można zaskoczyć wroga. Sam ostrzeluj zasłony dymne nieprzyjaciela.
5. Bardzo ważna zasada, mająca wpływ na morale przeciwnika. Oddziały
wprowadzaj stopniowo. Powoli otaczaj wroga. Resztą ostrzeluj pozycje
nieprzyjaciela. Oddziały okrążające ukryj, a kiedy znajdują się na swoich
pozycjach, otwórz gwałtowny ogień ze wszystkich stron. 6. Nie prowadź wojsk
pod ogień własnych żołnierzy. Kula nie wie, kto wóg, a kto zjacieli. 7. Armie
możesz dowolnie mobilizować w jednym miejscu, osiągając ogromną przewagę

ognia nad przeciwnikiem. Niemcy, posiadając szczupłe siły, rzadko przeprowadza-
ją kontratak. 8. Nie wysyłaj swoich chłopców na samobójcze misje. Są bezcelowe.
a nasi żołnierze to nie beznamiętne maszyny wojenne. Mają swoją psychikę.”

Damian Gutkowski

LISTY

I. Bravo wodził Piękny manewr, skocio nie chciano nam dać nowych ziem
na papierze, sięgnęliśmy po miejsce na kompaktce. To było coś, na co
czekałem wraz z moim sztabem. Klub na CD powinien dać nam co miesiąc
chociaż kilka zdjęć sprzętu (archiwalne zdjęcia - od I wojny światowej do
współczesnych konfliktów). Nic tak nie ucieszy mego oka, jak piękny Tygrys
lub Pantera na tapecie. Życzę dalszych postępów w naciskach na Alexa, może
w końcu dostaniemy tę trzecią stronę, a jak nam dadzą palec, weźmiemy
i rękę. Sądzą, że nadszedł czas, aby armia sięgnęła po stery państwa (tj. pisma).
Sytuacja wewnętrzna jest tragiczna i grozi anarchią, co może wydać nasz kraj
na pastwę mocarstw ościennych. Dlatego też sugeruję odsunięcie od rządów
bandy cywili, która sieje ferment, konsole i Amigi sprowadzając, co ma wpływ
na brak jedności w narodzie. Zamach stanu pozwoli rozszerzyć naszą prze-
strzeń życiową do trzech stron, przy czym istnieje realna możliwość zajęcia
czterech, o czym zapewniają moi logiści. Przestizzeń życiowa jest nam
niezbędna! Zapewniający o pełnej lojalności 7. armii

gen. Che Gwara

Skocio na kompaktce miałyby być uzbrojenie, to dlaczego od I wojny?
Przecież już przedtem było mnóstwo ślicznych i miłych przedmiotów, a to
różnego rodzaju topory, berdysze, halabardy itp. W ten sposób Klub zamieniłby
się w małą encyklopedię broni, a niezupełnie o to nam chodzi. Co do trzeciej
(i dalszych) stron, to powiem szczerze, że marne są widoki. Dla pewnych osób
(już Wy wiecie, o kogo mi chodzi) nie ma znaczenia, że do EKG przychodzą
całe wory korespondencji. Ten ma stronę, ten dwie strony i choćby waliło się
i paliło, to tak zostanie. Czemu? Bo tak. Oczywiście generalissimus mógłby to
całe nędzne cywilstwo obalić w jednej chwili, zamknąć w obozach reedukacji,
a co bardziej uciążliwych rozstrzelać. Ale niestety: skoro mamy demokrację,
to generalissimus - mimo że demokracji nienawidzi (jak każdy szanujący się
oficer) - musi znosić rządy nieudaczników cywilów. Oczywiście, do czasu.

II. „Z wielką radością przyjąłem do wiadomości pojawienie się kompaktowej
edycji EKG (zwłaszcza, że pomyśl ten jakiś czas temu narodził się w mojej głowie,
a apel o wprowadzenie go w życie pojawił się w Gamblerze). Od czegoś zawsze
trzeba zacząć i chociaż pierwsza edycja EKG na CD-ROM nie była tak bogata
i obszerna, jak by się chciało, to jednak przygotowanie i udostępnienie dodatko-
wych scenariuszy do HoM&M2 było nie lada gratką, zwłaszcza że jest to jedna
z moich najbardziej ulubionych gier (i część pierwsza, i druga). A skocio wspomnia-
łem o scenariuszach do HoM&M2, nasuwa mi się kilka uwag. Po pierwsze -
poziom trudność tych scenariuszy jest znacznie większy niż tych, przygotowanych
przez twórców gry (a jakże by inaczej, skoro są autorstwa naszego kochanego
generalissimusa). Po drugie - zrobione są profesjonalnie, a i trochę osobistych
pomysłów udało się przemycić. Po trzecie - gra się długo i ciężko, a to dla
prawdziwych wyjadaczy sama frajda. Jedyna wada - scenariusz, w którym naszym
zadaniem jest pokonanie necromancera Alexa (czyżby rzeczywistość redakcyjna
zawitała na nasze monitory?) wydaje mi się przesadzony pod względem trudności.
Parę słów wypadałoby też powiedzieć o konkursach. Ich stopień trudności jest
bardzo zróżnicowany i jest to według mnie pozytywne. Natomiast zdarzają się
pewne nieścisłości, których może generalissimus nie zauważył. Na przykład
w nr. 4/97 w pytaniu pierwszym trzeba było wymienić 5 gier, w których występują
gryfy. Skocio uznał, że w Warcraft 2 są gryfy (Gryphon Rider), to dlaczego
zabrakło gry Fantasy General (są tam Griffon Rider). Następna spiawa - pytanie
nr 3 z G 6/97, cytuję: „Jak brzmi pełny tytuł gry X-Com sprzedawanej w Polsce?”
O ile mi wiadomo, firma IPS sprzedaje w Polsce X-Com: Terror From the Deep,
a w obecnej chwili X-Com: Apocalypse, o którą z tych gier chodzi, trudno mi
dociec, jest tu pewna nieścisłość.

Na koniec jeszcze muszę się pochwalić udaną obroną pracy magisterskiej
(no, wieszcie w elitarnym gronie generałów i magistrów), jak również z żalem
zawiadomić o rozpoczęciu nudnej pracy biurowej w banku (coiaz mniej czasu
na granie, ale takie jest niestety życie).”

Robert „Baca” Benedykt

Nieścisłości zdarzają się, ale miejmy nadzieję, że będą występować jak
najrzadziej. Jeżeli chodzi o X-Com, to obie odpowiedzi, jakie podajesz uznawałem
za poprawne. Ale na myśli miałem, oczywiście, Terror From the Deep. Gratulacje
z okazji zdobycia tytułu magistra i nie zapominaj o grach! Aha, jeszcze sprawa
scenariuszy do HoM&M2. Autorowi zwykle wszystko wydaje się proste, bo
przecież pamięta mapę, którą stworzył, a więc wie, jaką taktykę zastosować.
Akurat w scenariuszu o Gamblerze wystarczy jedna taktyka: rozwijać opcję
diplomatyczną i wezwać oddziały paladynów, pikinierów i kawalerii (przedtem ich
nie wycinać, tylko pozwolić, aby nabierały liczebności).

Jak widzicie, w tym numerze EKG ma tylko jedną stronę (a nie trzy czy
cztery, czy siedem), a to przez publikację ankiety. Cóż, takie życie.

gen. Bócevan w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów



Wątki w grze przenikają się i płaczą, podzieliłem więc tekst tematycznie, a nie chronologicznie, aby łatwiej można było odszukać w nim konkretną informację.

Kolonizacja

W każdej kolonii można dołączyć do naszej grupy 3 statki. Warto jak najszybciej skontaktować się z innymi rasami należącymi do Ligi, aby wzmocnić naszą flotę. Pierwsza kolonia, jaką spotykamy - Helios 3 - jest zamieszkała przez ludzi. Kolejne to: Spathi (Goshen 4), Syreen (Astarte 1), Vox (Salacia 2), Mycon (Janus 4), Pkunk (Arkadia 8), Utwig (Fomalhaut 5), Ur-Quan Kzer-Za (Velpunia 6), Chmmr (Hypnus 2), Orz (Muhlfain 7)

Daktaklappak

W początkowej fazie gry, gdy mamy tylko statek kolonizacyjny i ziemskie krążowniki, do walki z pojedynczymi statkami Daktaklappak lepiej używać statku kolonizacyjnego.

Język tej rasy staje się zrozumiały dopiero wtedy, gdy zniszczymy większą liczbę ich statków i na podstawie zebranych informacji nasi uczeni opracują poprawnie funkcjonujący translator. Daktaklappak zrobią wszystko, aby uzyskać informację o Wiecznych. Gdy przekonamy ich, że możemy być źródłem informacji, przestaną nas atakować, a zaczną przesładować pytaniami, czego nowego dowiedzieliśmy się. Nie należy lecieć w ich kierunku (uznają to za atak), tylko poczekać, aż sami do nas przylecą.

Daktaklappak nienawidzą rasy K'Tang. Walczyli z nimi. Jednak nie chcą przyłączyć się do Ligi, ponieważ jest to działanie statystycznie niekorzystne.

Ponieważ z uporem maniaka interesują się prawdziwym imieniem Wiecznych, możemy uzyskać wszelkie istotne informacje w zamian za dane, które znaleźliśmy na statku Prekursorów, rozbitym na Exquivo. Nie ma sensu próba przecignięcia ich na naszą stronę lub uczynienia z nich szpiegów w Hegemonii - po uzyskaniu danych następuje autodestrukcja. Jeżeli ich nie dostanę, atakują nas.

Na planecie Alula 1 znajdujemy dane rasy Daktaklappak. Po pokonaniu K'Tangów uzyskujemy kod neutralizujący Daktaklappak (wystarczy uaktywnić Daktaklappak Data Pack).

Mycon

Myconi są atakowani przez Vuxów - patrz Vux.

W trakcie gry pojawiają się podejrzenia, że Myconi mają niewolników (Deep Children), których używają do przedłużania własnego życia. Zapisują zawartość własnej pamięci w młodych osobnikach.

Władze Ligi chcą, byśmy przeprowadzili dochodzenie w tej sprawie. Okazuje się, że zielonych Myconów (Deep Children) należy zaliczyć do ras czujących (programowanie niszczy ich pamięć). Warto przyjąć ich do Ligi. Czerwoni Myconi rezygnują z członkostwa w Lidze...

Prekursor wyjaśnia nam znaczenie odkrytego przez naszych naukowców artefaktu (Plasma Regroover). Jeżeli uważamy, że zieloni Myconi powinni być wolni, możemy użyć go do neutralizowania wcześniejszego programowania. Rasa jest zbyt osłabiona atakami Vuxów, by mogła spełniać funkcje, do których stworzili ją Prekursorzy (terraformowanie i obrona przed atakami Wiecznych).

Vux

Przywódca Vuxów twierdzi, że Myconów atakują renegaci, a on nie ma z tym nic wspólnego. Jednak ataki Irwają dalej. Pytanie, jak ci renegaci mogą podróżować między systemami? Informację o tym, że rasa Vux jest nieolejalna względem Ligi otrzymujemy od Utwigów (Ultron).

Po odnalezieniu Ultronu w rękach renegatów Vux można przycisnąć nieco ich przywódcę. Nie przyniesie to jednak spodziewanego skutku.

Nasi uczeni znajdują dane należące do rasy Daktaklappak, z których wynika, że rasa Vux zdradza Ligę (współpraca z Hegemonią Crux). Sabotaż Ultronu był zaplanowany, aby jak najbardziej osłabić Ligę. Można ich wyrzucić z Ligi. Jeżeli tego nie zrobimy, opuszczają ją sami w późniejszej fazie gry.

Anomalia

Musimy je zbadać. Pierwsza pojawia się w systemie Picus. Kolejna powstaje w systemie Eitanin - donoszą o niej statki rasy Clairconcliar (polem musimy z nimi walczyć). W czasie badania drugiej anomalii stacymy pierwszą poważniejszą walkę z flotą Hegemonii (18 statków). Kolejna anomalia powstaje w systemie Tyche. Spotykamy tam dwa statki Orz, które nie chcą przyłączyć się do naszej grupy.

Supox

Pierwszą informację o tragedii rasy Supox otrzymujemy od rasy Utwig (Ultron). Kolejne dane dostarcza nam Arilou - Quasi-Space Portal M. Niestety, znajdujemy tylko szczątki statku kolonizacyjnego. Nikt nie przeżył, brak też nasion (rasa roślinna). Później Arilou radzą nam, abyśmy nie zajmowali się tą rasą - zginęli tylko koloniści, reszta jest bezpieczna w naszym rodzinnym kwadrancie.

Chenjesu i Mmmrhm

Daktaklappak informują nas, że rasa Chmmr jest de facto urządzeniem, mającym sprowadzić do naszej Galaktyki Wiecznych i pomóc im zniszczyć czujące życie. Ponieważ rasa ta jest hybrydą, można ją zneutralizować, rozbijając na oryginalne części - Chenjesu i Mmmrhm. Daktaklappak proponują nam urządzenie (Bifurcator), które przeprowadzi cały proces. Możemy je wziąć, niczego nie obiecując. Rasa Chmmr zaprzecza wszelkim zarzutom. Daktaklappak sami uruchamiają Bifurcator - Liga traci kolejnego członka.

Przewrotność rasy Daktaklappak potwierdza się w rozmowie z Clairconcliar - po przyłączeniu się do Ligi informują nas, że Chmmr nie są urządzeniem

wzywającym Wiecznych. Informacje te potwierdzają Daktaklappak, w zamian za prawdziwe imię Wiecznych.

Do scalenia Chmmr potrzebne są dwa artefakty: Sun Device i Mother Ark Control Unit. Pierwszy mają Lk, możemy go dostać w zamian za obietnicę dostarczenia innego artefaktu (Eternal Ones Signal Deflector) - o ile uda nam się go znaleźć. O drugim informują nas szpiedzy Spathi - został ukryty gdzieś na Tęczowych Świątach.

Przeszukiwanie Tęczowych Świątów wymaga odpowiednich urządzeń. Od przywódcy Owa dostajemy Anli-Mater Scoop, który wykrywa artefakty na powierzchni planety. Potem trzeba poprosić ich o pojazd umożliwiający zejście na powierzchnię planety (Anti-Mater Explore Vessel). Na Calypso 1 znajdujemy Mmmrhm Mother Ark Control Unit, niestety - uszkodzony. Do naprawy konieczna jest „mikrochirurgia” na poziomie przekraczającym możliwości naszych naukowców. Można jednak skorzystać z umiejętności Xchaggerów - naprawią uszkodzoną część. Teraz kolej na pomoc rasy Syreen. Mogą „ocucić” Chenjesu - jest zbyt słaby, aby mówić; jest to jednak konieczne do przeprowadzenia ponownego połączenia ras. Wystarczy uruchomić Sun Device nad planetą Hypnus 2...

Doog

Rasa należąca (nie z własnej woli) do Hegemonii Crux. Od Spathi dowiadujemy się, że rasa Ploxis poddała ich sprytniej manipulacji. Hegemonia udzieliła im pożyczki, którą muszą spłacać. Ploxis dostarczają Doogom surowców do produkcji, zapłatę zaś pobierają w produkcie końcowym. Ceny surowców zostały jednak sztucznie zawyżone, więc wartość produktu końcowego jest od nich znacznie niższa. W efekcie, im więcej pracują, tym bardziej stają się zadłużeni!

Rozwiązanie problemu jest proste. Najpierw musimy porozmawiać - za czas na dyskusję będziemy musieli zapłacić! Potem wystarczy przekonać Doogów, że wykupimy ich długi. Pierwsza kolonia kosztuje 10 tys. RU, każda następna o 5 tys. więcej. Lokalizacja kolonii - systemy: Adapa, Cerberus, Chlois, Izanami, Melpomene, Proserpina. Po wykupieniu wszystkich długów możemy je anulować i przyjąć Doogów do Ligi.

Orz

Spotykamy ich po raz pierwszy w QSP M, gdy szukamy statku rasy Supox. Trudno uzyskać od nich jakiekolwiek informacje. Mają manię przesładowczą na punkcie rasy Syreen. Jednak chętnie przyłączają się do działań Ligi. Prekursor twierdzi, że są oni projekcją jakiejś zaawansowanej rasy z innego wymiaru.

Po pokonaniu rasy Ploxis Orz decydują się na opuszczenie naszej Galaktyki - zrobiło się tutaj zbyt gorąco (nadchodzą Wieczni). Atakuje nas ich flota (12 statków). Znajdujące się w naszej grupie jednostki pozostają. Pozostali przedstawiciele rasy Orz znikają z naszej Galaktyki.

Harika/Yorn i Xchagger

Harika/Yorn to dwie rasy, żyjące w bardzo specyficznej symbiozie. Na pozór nie wyróżniają się niczym szczególnym poza wysokim poziomem agresywności. W rzeczywistości są bardziej inteligentni, niż można się było spodziewać.

Naszym zadaniem jest obejść ich agresywną naturę i pomóc w zwalczaniu zarazy, która wyniszcza ich rasę. Spathi są wspólnym źródłem informacji - to Hegemonia stworzyła zarazę (Xchagger Plague)! Raza Daktaklappak obiecała pomoc, ale nie ma zamiaru dotrzymać tej obietnicy (bardziej brutalny spzymnierzenie, a takie są również skutki zarazy, jest bardziej wartościowym członkiem Hegemonii). Raza K'Tang nie ukrywa, że Hegemonia jest przyczyną zarazy. Harika/Yorn nie chcą wierzyć w takie rewelacje.

K'Tangowie podają lokalizację planety Zosma 6, gdzie znaleźli Xchaggerów. Pojedynczy Xchagger to aglomeracja drobnoustrojów. Po krótkiej rozmowie rasa ta zgadza się wejść do Ligi. Obiecujemy, że uratujemy osobników, którzy zarazili Harika/Yorn (Lost Dynasties). Zgadza się, byśmy ich zbadał. Nasi naukowcy szybko znajdują serum, które jednak - ratując rasę Harika/Yorn - niszczy wszystkich Xchaggerów. Do dalszych badań konieczne są ciała Harika/Yorn. Musimy przekonać przedstawicieli tych ras, aby umożliwił nam dalsze badania.

Po zbadaniu ciał nasi naukowcy tworzą urządzenie, które uwolni rasy Harika/Yorn, a jednocześnie uratuje Xchaggerów (Xchagger Absorber). Politebny jest jednak pojemnik na Stracone Dynastie. Rozwiązanie problemów jest proste. Przedstawiciel Xchaggerów przekaże nam statek, w którym będziemy mogli je zmieścić.

Nie pozostaje nam nic innego, jak odwiedzić planety, na których mieszkają Harika/Yorn i wyleczyć ich z zarazy (systemy Gienah i Typhon).

Spathi

Rasa, której główną cechą jest tchórzliwość. Staną zawsze po tej stronie, która ma szansę na wygraną. Chcą, byśmy poddali się panowaniu Hegemonii Crux. Gdy odrzucamy ich propozycję, decydują się przejść na stronę wroga. Nie możemy na to nic poradzić. Jednak warto wykorzystać Spathi jako szpiegów w obozie przeciwnika.

Gdy szala losu przechyliła się na stronę Ligi, przechodzą ponownie na jej stronę. Warto przyjąć ich z powrotem - byli wszak doskonałymi szpiegami...

Syreen

Rasa ta wysłała do wszystkich członków Ligi mentalne sondy. Mają one chronić ją przed atakiem psychicznym. Są to sondy pasywne, nie wprowadzają żadnych zmian w mózgach innych ras. Nic nie wskazuje, by była to próba przejęcia kontroli nad Ligą - Syreen wydają się być jej całkowicie oddani.

Ultron

Rasa Utwig straciła Ultron. Ktoś go ukradł. Brak Ultronu znacznie obniża efektywność działania Utwigów we wszystkich koloniach. Musimy go odszukać. Arilou radzi nam, abyśmy zwrócili się do rasy Pkunk z pytaniem o położenie Ultronu. Znajduje się on w rejonie Erato 6. Po dotarciu na miejsce spotykamy statki Vuxów-renegatów. Po zniszczeniu ich znajdujemy Ultron. Niestety, jest uszkodzony. Utwigowie nie chcą go przyjąć w takim stanie. Obiecujemy, że postaramy się go zregenerować. Kolejna konsultacja z Pkunk ujawnia, że do reperacji konieczne są trzy artefakty: Plate Crystal, Marble Flange i Ivory Sheath. Pierwszy znajdujemy na planecie Nebusta I. Marble Flange dostajemy od szpiegów Spathi. Ivory Sheath

jest na Caduceus 4. Po reperacji Ultronu Utwigowie twierdzą, że jest nadal uszkodzony. Pozytywnym efektem reperacji jest jednak zwiększenie efektywności ich działania (wystarczy pokazać go kilka razy - znacznie ponad 100%). Niestety, nie udało mi się znaleźć artefaktów, które umożliwiłyby kolejną naprawę Ultronu...

Clairconctlar

Rasa należąca do Hegemonii na skutek zbiegu okoliczności. W odróżnieniu od rasy Doog, mają oni dług honorowy. Muszą pracować dla Hegemonii Crux, ponieważ taki rozkaz wydała ich królowa. Nie powiedziała, jak długo mają pracować - zdecydować o tym przywódca Crux. Wierzą im, ponieważ tego wymaga honor. Niestety, nie wiedzą, gdzie obecnie znajduje się królowa. Rasa K'Tang informuje nas, że Hegemonia wie o królowej Clairconctlarów w Warp Station Klaskkog, nie podaje jednak dokładnej lokalizacji.

Królową znajdujemy na trzecim księżycu planety Enkidu 4. Tam też możemy znaleźć Conc Rock, który będzie pomocny przy rekrutacji rasy Clairconctlar. O jego znaczeniu informuje nas przywódca Lk. Jeżeli zniszczymy go, Clairconctlar będą ścigać nas na sam kraniec wszechświata. Przy spotkaniu z rasą Clairconctlar w systemie Enkidu groźmy zniszczeniem Conc Rock i proponujemy im, aby ścigali nas na księżyc Enkidu 4c. Gdy dotrą na miejsce, mogą usłyszeć swoją królową. Z wdzięczności dołączają do Ligi.

K'Tang

Niezbyt inteligentni, choć pełni samouwielbienia. Uważają siebie za władców Hegemonii. Ich ulubione zajęcie to podboje.

Rasa Doog nie ma zbyt wielu cennych informacji o Hegemonii. Jedną z ważniejszych jest lokalizacja głównej bazy K'Tangów - wybudowali pałac dla ich króla na Argus 5.

Imię Wiecznych umożliwia nam pokonanie K'Tangów - Daktaklakpak udostępnia w zamian za nie specjalny pocisk rakietowy (Overlord-seeking Larvostepic Missile). Należy odpalić go przy planecie, na której znajduje się ich król. Wtedy można wydusić z nich wszystko - informacje, koniec wojny, przystąpienie do Ligi.

Ur-Quan Kzer-Za i Ur-Quan Kohr-Ah

Rozpoczyna się wojna domowa między przedstawicielami rasy Ur-Quan. Dzieli się ona na dwie polityczne frakcje. Kzer-Za pozostaje wierna naszej Lidze, natomiast Kohr-Ah jest względem niej wroga, choć pozostaje bierna.

Z rasą Ur-Quan Kohr-Ah nie można prowadzić dyskusji. To wrogowie wszelkich przejawów inteligentnego życia, poza oczywiście własnym gatunkiem. Podstawowym argumentem, którym kończą każdą wymianę zdań jest to, że gdy kogoś zabiją, ma on szansę dostąpić w kolejnym życiu niewysłowionego szczęścia bycia... Ur-Quanem!

Ploxis, Tęczowe Światy i Highpoint

Ploxis to szare eminencje Hegemonii Crux. To oni stają za jej akcjami. Ich pomysły pozwoliły uzależnić rasy Doog i Clairconctlar... Osobnicy niezbyt przyjemni. Wyniszczyli znaczną część własnej rasy.

Wdzięczni za wyleczenie Harika/Yorn informują nas, że rasa Ploxis ma statek Prekursorów, który - podobnie jak nasz - może podróżować po całej Galaktyce. Zwykle znajduje się on w jej centrum, chroniony przez potężne pole antymaterii.

Plexor, przywódca rasy Ploxis chce spotkać się z nami, na miejsce spotkania wyznacza Callope 2. Jest to bardzo ośligły osobnik. Warto dyskutować z nim jak najdłużej. Należy udawać przychylność wobec jego cwaniackich pomysłów i wyciągnąć jak najwięcej informacji. Proponuje połączenie Ligi i Hegemonii pod naszą wspólną dyktando. Musimy targować się, aż doprowadzimy faceta do białej gorączki... a potem powiedzieć NIE. Plexor ostrzega nas, że ma w posiadaniu bombę, która potrafi zniszczyć Galaktykę.

Daktaklakpak informuje nas, w zamian za prawdziwe imię Wiecznych, że populacja rasy Ploxis jest bardzo niska. Plutokraci zniszczyli większość swojej rasy. Wystarczy zniszczyć tylko statek Prekursorów znajdujący się w ich posiadaniu, aby przestali liczyć się w rozgrywce. Potwierdzają też, pewni na prawie 100%, że posiadają oni urządzenie przywołujące Wiecznych i na pewno użyją go w przypadku klęski Hegemonii.

Po przejściu na naszą stronę rasa Doog przekazuje nam wypełniony w 10% pojemnik na antymaterię (Anti-Mater Containment Grid). Za pomocą urządzeń otrzymanych od Owa (Anti-Mater Scoop i Anti-Mater Explore Vessel) musimy wypelnić go antymaterią z Tęczowych Światów. Lokalizacja - systemy: Alula, Calypso, Euterpe, Ganesha, Indra, Kentaurus, Moirai, Penates, Rudra (zawsze pierwsza planeta od słotca).

Prekursor informuje nas, że Tęczowe Światy pełnią ważną funkcję w Galaktyce - stabilizują kontinuum czasoprzestrzenne oraz zapewniają pewną ochronę przed bezpośrednim atakiem Wiecznych. Antymateria składowana na nich przez Owa zakłóca ich prawidłowe funkcjonowanie.

Koordynaty układu, w którym znajduje się rdzeń Galaktyki otrzymujemy od naszych naukowców. Niestety, nie możemy tam skoczyć - system napędowy nie funkcjonuje prawidłowo.

Pokonanie K'Tangów daje nam dostęp do statków rasy Ploxis - K'Tang Station 9 (Pauguk 4). Potem otrzymujemy parametry Quasi-Space Portal F (Xipe). Na QSP F 2 znajdujemy rebeliantów Ploxis w komorze kriogenicznej. Występowali przeciw władzy Plutokratów i zostali pokonani. Przyłączają się do nas. Ich statki wysyłają sygnał, który umożliwia prawidłowe funkcjonowanie WBT podczas lotu do systemu Highpoint.

W Highpoint znajduje się statek Prekursorów należący do Ploxis. Oslania go maszyną tarczą, która chroni go przed alakiem oraz blokuje komunikację. Jedyną metodą jej neutralizacji jest wykorzystanie zgromadzonej przez nas antymaterii (polecenie Jettison). Plexor chce, byśmy się poddali! Grozi, że zniszczy wszechświat, byle tylko nas pokonać - ma urządzenie przywołujące Wiecznych. Gdy zniszczymy jego statek, realizuje groźbę...

Owa

Tęczowych Światów strzegą niewielkie floty statków należących do rasy Owa. Lepiej nie kłamać, tylko wyraźnie podać powód naszego przybycia. Warto

dowiedzieć się o eksperymentach z antymaterią, dokonywanych przez tę rasę. Obiecujemy im, że skontaktujemy się z ich przywódcą i naklonimy go, aby zmienić rozkazy dotyczące obrony Tęczowych Światów. Ponieważ Owa mają bardzo specyficzne przekonania religijne (?), zawsze po rozmowie dochodzi do walki.

Niestety, Owa Prime to miejsce, które trudno odszukać. Dopiero Harika/Yorn informują nas o lokalizacji rodzinnej planety Owa - Mnemosyne Epsilon.

W rozmowie z ich przywódcą warto pamiętać, że jest to osobnik drażliwy. Trzeba bardzo uważać na to, co się mówi i nie naciskać zbyt mocno...

Exquivan

O rasie tej informują nas Arilou, pojawiający się co jakiś czas w celu przekazania ważnych informacji. Radza, byśmy udali się na rodzinną planetę Exquivan - Anshar 3. Exquivanie poddają „próbę metalu” nasze statki - musimy walczyć z ich flotą. Potem przyjmują nas jednak dosyć przyjaźnie. Pozostaje jeszcze tylko „test na inteligencję”...

Rasa ta pozostaje przez większość gry neutralna. Może przyłączyć się do Ligi, gdy zaproponujemy członkostwo po rozmowie z Prekursorem.

Pkunk

Rasa Syreen odczuwa emanację mentalną z planety Anshar 3. Wpływa ona fatalnie na rasę Pkunk - powoduje znaczne obniżenie ich efektywności. Rozmowa z Pkunk zdaje się wskazywać, że przyczyną są Exquivanie. Ci jednak zaprzeczają, jakoby prowadzili jakiegokolwiek działania mające wpływ na inne rasy. Badania naszych naukowców znajdują źródło emanacji - rzeczywiście pochodzi z powierzchni planety Exquivo. Znajduje się tam artefakt, który powinniśmy zbadać. Nie możemy jednak tego zrobić, ponieważ nasza grupa musiałaby osiągnąć stan „nicotności umysłu”... Pomóc w tym mogą Syreen. Po wyładowaniu grupa techników bada wrak olbrzymiego statku Prekursorów. Znajduje się na nim czynny komputer, do którego wprowadzono dane zawierające prawdziwe imię Wiecznych. Komputer oszalał! Chce, abyśmy „skrótili jego cierpienia”. Dostajemy w ten sposób dane, których lepiej nie wykorzystywać w komputerze pokładowym.

Lk

Nasi uczeni znajdują parametry Quasi-Space Portal G - system Azazel. Tam po raz pierwszy spotykamy się z rasą Lk. Traktują nas jak szpiegów Hegemonii - musimy walczyć z ich flotą. W QSP G znajduje się ich rodzinny świat - Haven. Musimy udowodnić, że nie jesteśmy szpiegiem i zdobyć dla nich artefakt (Red Spiral Rail) szeptany przez flotę rasy Daktaklakpak (8 statków) na planecie Antlaeus 1. Okazuje się, że Lk doskonale wiedzieli, kim jesteśmy, ale manipulowali nami, aby zdobyć Czerwoną Spirale.

Od Prekursora otrzymujemy Eternal Ones Signal Deflector, który musimy oddać Lk w zamian za Sun Device. Urządzenie to miało powstrzymać Wiecznych, poprzez wysyłanie takich sygnałów, jakby w Galaktyce nie było żadnych czujących ras - nie działało jednak poprawnie. Niestety, Lk nie chcą przystąpić do Ligi.

Vyro-Ingo

O możliwości dołączenia ich do Ligi powiadomiamy nas Arilou. Musimy tylko wykorzystać ich manię prześladowczą - przekonanie o własnej doskonałości genetycznej. Ponieważ rasa Ploxis wątpi w to, Hegemonia staje się ich głównym wrogiem. Jedyną metodą walki z nimi jest dołączenie do naszej grupy, czyli członkostwo w Lidze.

Nasi uczeni znajdują DNA należące do Vyro-Ingo. Okazuje się, że Prekursorzy manipulowali ich genami - stąd ta paranoja doskonałości. Więcej informacji dostarczają nam Lk - podobno Prekursorzy rozbili geny jednej rasy na dwie części. W ten sposób powstały dwie, o niekompletnym genotypie. Vyro-Ingo twierdzą, że to niemożliwe. Jeżeli będziemy naciskać zbyt mocno, zrezygnują z członkostwa w Lidze. Jednak przeprosiny z potwierdzeniem ich genetycznej supremacji spowodują, że do niej powrócą.

Uczeni znajdują także drugie DNA - rasy Vux. Jednak dzieje się to w momencie, gdy nie należą już oni do Ligi. Nie można z nimi podyskutować na ten temat. Lk informują nas, że jest to brakująca część DNA rasy zmienionej przez Prekursorów i podają metodę pozwalającą na połączenie obu matryc.

Vyro-Ingo chcieliby spotkać się z Vux. Jednak na tym sprawa się kończy. Prekursor informuje nas, że możemy odtworzyć oryginalną rasę, łącząc obie matryce. Jednak w grze po ich połączeniu nic takiego nie następuje. Możliwe, że autorzy gry chcą kontynuować temat w Star Control 4...

Prekursorzy

Badania artefaktów prowadzone przez naszych naukowców dostarczają nam danych, że Prekursorzy żyją, lecz ukryli się gdzieś w Galaktyce.

W badaniach często pojawiają się dane o urządzeniu Prekursorów, oznaczonym skrótem C.U.D. (Celestial Un-Devolver lub Cosmic Un- Devolver). Pierwsza informacja pochodzi od Ultronu. Dodatkowe dane na ten temat możemy uzyskać od rasy Daktaklakpak. Za prawdziwe imię Wiecznych powiedzą nam wszystko. Urządzenie znajduje się na planecie Begreghen 2. Do uruchomienia konieczny jest Variance Key (otrzymamy go również za imię Wiecznych). Ortoga możemy dostać od Xhaggerów.

Planeta Begreghen 2 wydaje się pusta. Dopiero Variance Key powoduje pojawienie się urządzenia Prekursorów. Przewożymy Ortoga na planetę. Tam, pod wpływem urządzenia, staje się on Prekursorem. Musimy obiecać, że nie rozpowszechnimy informacji o Ortogach i Prekursorach, ani nie będziemy więcej wykorzystywać C.U.D.

Informacje uzyskane od Prekursora są bardzo przydatne. Stabilizacja kontinuum czasoprzestrzennego jest równoważna z powstrzymaniem Wiecznych, to oni zakłócają funkcjonowanie Galaktyki. Aby ponownie umożliwić wykorzystanie hiperprzestrzeni do podróży międzygwiazdnych, trzeba oczyścić Tęczowe Światy z antymaterii w ciągu najbliższych 10 lat (wyrażna zapowiedź kontynuacji serii).

Wieczni

Informacje o nich pojawiają się podczas analizy danych Prekursorów. Rasa Daktaklakpak i inni członkowie Hegemonii Crux twierdzą, że są oni największym zagrożeniem dla czującego życia w naszej Galaktyce.

Dokładniejsze informacje o nich otrzymujemy w rozmowie z Prekursorem. Wieczni ewoluowali, jak wszystkie inne rasy, od postaci fizycznej. Dotarli jednak znacznie dalej niż inni - stali się czystą energią. Nie chcą jednak kontynuować ewolucji, boją się (!) nowego, nieznanego stanu. Aby pozostać w obecnej formie, potrzebują energii bioelektrycznej, której dostarczają czujące istoty.

Prekursorzy nie mogli ich powstrzymać. Część z nich walczyła, ale zginęła. Pozostali postanowili się ukryć i opracowali metodę ewolucji, która przemieniła ich w postać Ortoga - formy nieinteligentnej, która była bezpieczna, gdyż nie stanowiła źródła energii potrzebnej Wiecznym.

Daktaklappak zostali stworzeni do pilnowania Prekursorów. Gdy Wieczni przestali zagrażać temu rejonowi Kosmosu, zmieniali Ortogi w Prekursorów, tak by ci mogli dalej rozwijać się i szukać sposobów powstrzymania Wiecznych.

Niestety, Prekursorzy nie mogli zrobić czegoś podobnego z innymi rasami, ponieważ proces ten był bardzo niepewny i w jego trakcie można było stracić inteligencję. Ciekawe, dlaczego nawet nie próbowali? Nie znaleźli żadnych ocholników?

Najpierw w Highpoint pojawia się grupa statków Heraldów. Ogłaszają, że Wieczni przejmują we władanie naszą Galaktykę i żądają, byśmy się poddali. Gdy odmówimy, atakuje nas flota 15 statków. Po pokonaniu ich udostępniają nam wiele istotnych informacji. Służą Wiecznym - są hetoldami ich nadejścia. Żyli podczas poprzedniego nadejścia Wiecznych. Zostali zmuszeni do służby, nie są więc wiernymi sługami.

Od Heraldów otrzymujemy Sentience Siło. Badania naszych naukowców wykazują, że mimo całej doskonałości Wiecznych, urządzenie to jest bardzo nieefektywne (w 99,999%). Naukowcy twierdzą, że możemy je udoskonalić używając takich artefaktów, jak: Sentience Colator (znaleziony podczas rutynowego przeszukiwania przestrzeni), Sentience Notation Device (dostajemy go od Prekursora) oraz Ebon Hinge (Muhlifain 2). Połączone elementy tworzą Sentience Energy Collector, który jest znacznie bardziej efektywny. Pobiera energię bioelektryczną, która powstaje podczas procesu myślenia (nie trzeba nikogo zabijać).

Teraz trzeba jeszcze zebrać energię od 13 ras, aby wypełnić pojemnik. Można udać się do głównych kolonii ras: Chmmr, Clairconcllar, Doog, Exquivan, Harika/Yorn, Human, Lk, Mycon, Pkunk, Spathi, Sreen, Ur-Quan Kzer-Za i Xchagger. Potem pozostaje nam już tylko lot do rdzenia Galaktyki i uruchomienie urządzenia (Discharge sentience). Wszczęchświat został uratowany!

Jacek Ilczuk

Artefakty usprawniające statki

Lokalizacja	Statek rasy...	Działanie
Arcadia 5	Ur-Quan Kzer-Za	większa szybkostrzelność
Benten 5	Clairconcllar	większa szybkostrzelność
Brona 6	Doog	większy poziom energii
Ceres 5	Exquivan	liczniejsza załoga
Ettenrub 2	Harika/Yorn	większa prędkość obrotu i szybkostrzelność
Fomalhaut 9	Syreen	szybsza regeneracja energii
Helios 4	Spalhi	wzrost prędkości
Horus 7	Human	większy poziom energii
Hypnus 3	Mycon	mniejsze wydatkowanie energii
Janus 6	Pkunk	liczniejsza załoga
Mahakala 5	Utwig	większa ilość energii
Morpheus 4	Owa	liczniejsza załoga
Nyx 2	Chmmr	większa szybkość obrotu
Salacia 7	Orz	liczniejsza załoga
Taclorus 3	Vux	mniejsza szybkość obrotu
Vesta 1	Vyro-Ingo	większa ilość energii
Zaniah 3	Xchagger	wzrost prędkości

TIMELAPSE (PC CD-ROM)

Wyspy Wielkanocne

Obróć się w lewo, idź przed siebie, teraz obróć się w prawo i pójdz jeszcze kawałek do przodu. Weź kamerę i wróć do kamieni, przy których zaczynałeś grę. Odwróć się o 180° i idź ścieżką. Zbliź się do posagu po prawej i weź notamik. Wróć na ścieżkę i idź do przodu. Na skrzyżowaniu skręć w prawo i przyjrzyj się trzem posagom. Zapamiętaj (albo zapisz), jak wyglądają rysunki na podstawach posagów. Potem przyjrzyj się górnym częściom posagów (znajdziesz tam kolejne rysunki). Gdy dopasujesz rysunki z góry do tych z dołu, udaj się do obozu.

Podejdz do stołu, podnieś z lewej strony kawałek papieru i połóż go na kamieniu. Weź ołówek i przeciągnij nim po papierze. Pojawia się 3 nowe obrazki. Zapamiętaj je i odejdz od stołu. Rzuć okiem na instrukcję do lampy, weź zapalnik. Pójdz piaszczystą ścieżką po lewej stronie, dotrzesz do jaskini. Wejdz do niej i idź do przodu, aż dojdiesz do lampy. Kliknij na niej, aby uzyskać zbliżenie. Przesuń Tank Pump (po lewej) kilka razy w górę i w dół, aż usłyszysz dziesięć kliknięć. Zostaw dzwignię w pozycji dolnej. Teraz kliknij na Primer Valve (mała dzwignia po prawej u dołu) i ustaw ją w górnej pozycji. Przekręć Gas Knob w górną pozycję, klikając dwa razy. Wyciągnij z pudełka zapalnik, zapal ją i przytknij do knota. Przesuń Primer Valve w dolną pozycję. Lampa powinna się zapalić i będziesz mógł pójść dalej.

Idź do przodu aż do skrzyżowania. Następnie skręć w lewo, kliknij na kamiennej rzeźbie i przyjrzyj się masce, którą znajdziesz. Ochłodzi maskę, zanurzając ją w pojemniku z wodą i zabierz ją. Podejdz do posagów. Połóż maskę na dloni bezpośrednio pod symbolem, który zgadza się z rysunkiem na masce.

Teraz wróć do kamiennej rzeźby. Zmień obrazek, klikając na lewym lub prawym oku. Ponownie ostudź maskę w wodzie i zabierz. Wróć do posagu i umieść maskę w odpowiednim miejscu. Powyższe czynności powtarzaj do czasu, aż umieścisz wszystkie sześć maszek na właściwych miejscach. Obróć się w lewo i kliknij na kamiennej twarzy, która pojawiła się na ścianie. Podejdz do kuli. Po chwili otrzymasz wiadomość. Nagraj grę, potem kliknij na pierwszym symbolu od lewej (skarabeusz), a następnie na kuli. Zostaniesz przeniesiony w czasie i przestrzeni.

Egipt

Obróć się i podejdz do wody. Pójdz kawałek do przodu, żeby zobaczyć dno. Wróć do piramidy. Rozejrzyj się po wnętrzu i podejdz do drzwi z zamkiem szyfrowym. Obejrzyj je dokładnie, potem wróć na miejsce, w którym się pojawiłeś. Przyjrzyj się barce rzecznej, potem zajrzyj do studni i ustaw kuleb w odpowiedniej pozycji. Obejdz dookoła budynek i odszukaj wiszący kosz. Kliknij na nim cztery razy. Wróć do studni, pociągnij dzwignię po prawej. Zajrzyj do środka - w kuble powinna być woda. Teraz pociągnij za górną dzwignię. Idź na koniec doku.

Obróć się w lewo i przestaw dzwignię w lewo - po chwili powróci do początkowego położenia. Wróć do studni, pociągnij górną dzwignię, aby poruszyć kuleb i idź z powrotem do miejsca, w którym znalazłeś kosz. Kliknij na nim dwa razy, wróć do studni i przestaw dzwignię po prawej stronie. Teraz kuleb powinien być pełny. Cofnij się i pociągnij dzwignię u góry. Wróć do doku i przestaw dzwignię po lewej - drzwi powinny się otworzyć. Wejdz na baręk i przejdź na dziób.

Gdy dołyniesz do świątyni, zejdz z barki i obróć się w prawo. Weź włócznię, polem podejdz kawałek do przodu - powinieneś spotkać krokodyla. Gdy odwróci łeb w lewo, wbij mu włócznię w szyję. Wejdz do świątyni i skieruj się do pokoju po lewej. Rozejrzyj się, potem kliknij na posagu Annubisa - dowiesz się, że musisz odszukać tabliczkę. W jednym z koszyków znajdziesz lusterko. Użyj go do odczytania napisu na murze. Za pomocą lusterka uda Ci się również wydosłać rzeźbiony klucz, którym za chwilę otworzysz skrzynię. W środku znajdziesz rzeźbioną głowę. Kliknij na tabliczce, zapamiętaj rezultaty. Dowiesz się, które numery reprezentują poszczególne symbole (pierwszy jest podobny do noża). Wyjdz z komnaty i skręć w prawo.

Pójdz kawałek do przodu i skręć w lewo. Odszukaj symbole na kolumnie i kliknij na dolnym. Przejdź do komnaty naprzeciwko. Otwórz pojemnik i zbadaż zwoje papieru. Zapamiętaj (albo zapisz), jak wyglądają bogowie na nich przedstawieni, jak się nazywają i jakim typem głowy się charakteryzują. Wyjdz z pokoju. Podejdz do środkowego posagu i przekręć kulę. Zobaczysz głowy bogów i odpowiadające im symbole. Zapisz odpowiednie pary. Teraz wróć do pokoju, w którym znalazłeś pergamin. Kliknij na posagu po lewej, żeby otrzymać kolejny zwoj. Zanotuj liczby, które się na nim znajdują. Zajrzyj do dziennika - dowiesz się, do czego służą liczby.

Wróć do symboli na kolumnie. Naciśnij środkowy, wyjdz ze świątyni i skręć w prawo. Obejdz budynek dookoła i odszukaj rząd obelisków. Przejdź między pierwszą parą, obróć się w lewo i rozejrzyj się. Zobaczysz głowę i numer. Zapisz go, zapisz też numer posagu (począwszy od pierwszego), na którym znalazłeś liczbę (np. A1 - lewy posąg, A2 - prawy, B1, B2 itd.). Obejrzyj wszystkie posagi po kolei, następnie wejdz do budynku. Zobaczysz osiem kryształowych monolitów, położeniem odpowiadających tym na zewnątrz.

Podejdz do pierwszego z nich (A1). Zobaczysz trzy kółka, które można nacisnąć. Pierwsze z nich to podobizna twarzy boga - musisz ustawić w takiej pozycji, żeby wizerunek zgadzał się z tym na posagu na zewnątrz. Drugie kółko powinno zawierać numer, który zobaczyłeś na tym samym posagu, a trzecie - symbol boga. Ustaw na wszystkich monolitach odpowiednie kombinacje, a następnie zmień numery zgodnie z zaleceniami pergaminu, który czytałeś wcześniej. Gdy to zrobisz, podejdz do ołtarza w głębi pokoju i kliknij na nim. Wszystkie osiem monolitów powinno się zapalić, a na środku powinien pojawić się kryształ. Weź go, wyjdz z pokoju i użyj na kobreze.

Idź dalej, aż dojdiesz do studni. Zajrzyj do niej, a następnie wrzuć kryształ do środka. Zaczepi Cię faciet w dziwnej czapce. Ucieknij mu i naciśnij symbol reprezentujący schody, znajdujący się na kolumnie na prawo od Ciebie. Zajrzyj do studni - zobaczysz schodki. Zejdz na dół i wejdz do pokoju po prawej. Rozejrzyj się dookoła, klikając na wszystkim. Rozwiąż zagadkę z węzami, zabierz nagrodę i uciekaj. Użyj jej na złotej szafce i wejdz do środka. Kliknij na pergaminie, zapisz kod. Kliknij na skarabeuszu, dowiesz się kilku nowych rzeczy. Weź go ze sobą. Wyjdz przez drzwi, którymi wszedłeś. Po drodze otrzymasz jeszcze kilka informacji. Wróć do świątyni i naciśnij pierwszy monolit na kolumnie (piramida). Wejdz na baręk i przepłyń przez rzekę. Podejdz do drzwi z zamkiem szyfrowym. Ustaw kombinację 3-10-9-4 i naciśnij Irlókat. Idź do przodu - dojdiesz do maszyny czasu. Naciśnij na przycisk.

Anasazi

Obróć się w prawo, podejdz trochę do przodu i podnieś belkę. Wróć pod drzewko, przy którym się pojawiłeś i udaj się w lewo. Gdy natkniesz się na skalę, użyj belki. Na skrzyżowaniu idź dalej prosto. Zatrzymaj się, gdy zobaczysz kółko na skale. Cofnij się kawałek, odszukaj dzwignię. Ma ona pięć pozycji, każda z nich daje Ci dostęp do innej zagadki. Na początek przesuń ją maksymalnie w lewo. Sprawdź, jak teraz wygląda kółko - powinno mieć kreskę w środku. Wróć na skrzyżowanie, skręć w prawo i idź do przodu. Skręć w lewo, zwróć uwagę na spory kaktus. Skręć przy nim w prawo i idź do przodu. Pierwsze rozgałęzienie min bez skręcania, podobnie drugie. W końcu dojdiesz do kamiennej ściany.

Skręć w prawo i idź prosto, do jaskini. Podnieś pochodnię, obejrzyj ściany. Zauważone symbole zapisz. Wyjdz z jaskini, wróć do ściany i idź do przodu. Dojdiesz do kamienia z rysunkami. Kliknij na symbolach w odpowiedniej kolejności, zgodnie z tym, co widziałeś w jaskini. Obróć się w lewo i kliknij na kółku na skale. Wejdz do jaskini i rozejrzyj się. Zapamiętaj dobrze wszystkie symbole, które zobaczysz. Wyjdz z jaskini, wróć do kaktusa i skręć w pierwszą ścieżkę na lewo. Powinieneś przejść pod mostem i dojść do kolejnej jaskini. Rozejrzyj się dookoła, podejdz do rysunku węża - przed Tobą następna zagadka.



rozwiązania

Kolejne miejsca pod węzłem oznaczmy literami od A do H. Kliknij na nich w następującej kolejności (1 to jedno kliknięcie, 2 to dwa kliknięcia):

C2, D2, G1, F1, G2, D1, B1, D1, B1, C1, H1, E1, A1, E1, H1, C1, B1, D2, G1, D1, B1, C1, H1, C1, B1, D2, F1, A1, F1, G1.

Pójdź w prawo, dotknij rurki - otrzymasz wiadomość. Kliknij na rurce 5 razy. Skręć w lewo i przyjrzyj się mapie na ścianie. Wyjdź z jaskini i idź do przodu tak daleko, jak tylko się da, a potem skręć w lewo i wróć do kaktusa. Skręć w prawo, idź kawałek do przodu, skręć w lewo i idź prosto, aż dojdiesz do dźwigni. Tym razem przesuń ją do góry o jeden skok. Wróć pod kaktus. Idź do przodu, ignorując na skrzęty w prawo. Gdy dojdiesz do muru, skręć w lewo. Podnieś patyk, skręć w lewo i idź do pierwszego skrzyżowania. Skręć w lewo, zwróć uwagę na nowe symbole. Idź dalej, użyj patyka na pszczołach i zabierz kulkę miodu. Zwróć uwagę na wiewiórkę - powinna upuścić mały przedmiot. Wydobądź go spodzieży skal za pomocą patyka.

Wróć na skrzyżowanie, skręć w prawo i idź do przodu. Włóż żołądź, który upuściła wiewiórka we wgłębienie w skałę, otwórz się wejście do jaskini. Wyjdź do środka, podnieś zapalniczkę. Zapal ją pocierając o skałę z prawej strony. Obejrzyj malowidła na ścianach. Wróć do kaktusa, potem idź do dźwigni i popchnij ją w prawo (nie do końca). Udać się na lewo od kaktusa, na skrzyżowaniu skręć w prawo i idź do przodu, aż dojdiesz do skały z pięcioma dziurami. Obróć się w lewo - zobaczysz pięć ptaków, których pióra będziesz musiał zdobyć. Poszukaj piór, chodząc po terenie. Gdy już będziesz miał pięć (prawdopodobnie znajdziesz ich więcej), wróć pod skałę. Włóż pióra w odpowiednie dziurki (musisz poprobować) i naciśnij symbol pióra na skałę. Otworzy się wejście do jaskini. Rozejrzyj się w środku, obejrzyj rysunki na ścianach i wróć pod kaktus.

Teraz idź do wioski. Po drodze zabierz wiewiórkę. Użyj jej, aby dostać się na górę. Gdy już dojdiesz na miejsce, zapoznaj się z nowym otoczeniem. Przejrzyj zawartość koszyka i podejdź do węzła. Uderz go ręką - wyda śmieszny dźwięk. Teraz musisz odtworzyć taki dźwięk, używając nowo znalezionej instrumentu. Jeśli uda Ci się tego dokonać, pojawi się drabina, po której będziesz mógł wspiąć się na górę.

Weź drewnianą igłę i użyj jej na koszu koło krosna. Podnieś duży kłębek czerwonej wełny i włóż go do koszyka. Kliknij na nim raz, pojawi się koniec wełnianej nitki. Nawlec igłę i przyczep nitkę do krosna. Powtórz to ze średnim i małym kłębkiem. Czynności te umożliwią Ci ukończenie haftu. Wróć na dół. Wejdź do drugiego pokoju i podejdź do bebnów. Na ścianie znajdziesz wgłębienie w kształcie liścia. Weź paleczkę od bebnów i zagaj nią na cymbalach. Zapamiętaj dźwięki. Odtwórz je na bebnie. Po wykonaniu tej czynności uzyskasz dostęp do kolejnej komnaty. Z paleniska weź patyk i oświat nim ścianę - znajdziesz dziury w murze. W jednej z nich będzie szmata. Umocuj ją w wodzie z pojemnika i użyj do oczyszczenia muru. Teraz możesz już opuścić wioskę.

Idź do dźwigni i przesuń ją maksymalnie w prawo. Wróć pod kaktus. Idź kawałek do przodu, skręć w prawo. Dalej cały czas prosto, aż dojdiesz do łuku. Niestety, na razie nie możesz się nim posłużyć, gdyż strzały nie mają grotów. Obróć się i skręć w lewo. Poszukaj krzemienia, wróć do łuku i uzdatnij strzałę. Teraz możesz już strzelać. Jak się zapewne domyślasz, Twoim zadaniem jest strzelić w dziurę w odległej kolumnie skalnej. Nie jest to prosta, ale po kilku próbach powinno Ci się udać. Gdy już to zrobisz, cofnij się, skręć w prawo i idź do przodu aż do końca ścieżki. Obróć się w prawo, wejdź do nowo otwartej jaskini i obejrzyj rysunki naskalne. Wróć do dźwigni i ustaw ją w neutralnej pozycji. Wróć pod kaktus, pójź do pierwszego skrzyżowania, skręć dwa razy w prawo i idź do przodu.

Dojdiesz w końcu do czterech głazów. Na każdym z nich znajdziesz symbol jednego sezonu. Na pierwszym kamieniu od lewej kliknij na wronie i na liściu. Na drugim, kliknij na symbolu ptaka z prawej u góry a potem na znaku burzy. Na trzecim kamieniu musisz wcisnąć symbol wiewiórki oraz znak ognia. Na ostatnim zaś - symbol wilka i znak wody. Teraz kliknij na kółko ponad kamieniami. Wejdź do komnaty i rozejrzyj się. Wróć do wioski i podejdź do dołu z piaskiem. Gdy do dołu wpadną liścia, kliknij dwa razy na czerwonym a potem na zielonym. Powinieneś znaleźć liść o odpowiednim kształcie, zgodnym z rysunkami widzianymi wcześniej. Liść ten, włożony we wgłębienie w skałę w pokoju z bebnem, spowodują odsunięcia się jednej za ścian.

Wejdź do nowo odkrytego pokoju. Obróć się w lewo, kliknij na plaku i na roślinie. Następnie obróć się dwa razy w prawo, kliknij na bizonia i na pszczołach. Ponownie zwróć się w prawo, kliknij na centralnym oku oraz na człowieku z łaską. Następnie kliknij na człowieku z rogami. Gdy się teraz odwrócisz, powinieneś stwierdzić, że wszystkie strzałki na ścianie mają kolor niebieski. Jeżeli tak, to kliknij na środku koła i wejdź do maszyny czasu.

Po otrzymaniu wiadomości Kliknij na czwartym symbolu od lewej.

Imperium Majów

Idź do przodu. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo. Znajdziesz statuetkę. Obróć się w prawo, zerknij na rzeźbienia. Idź do przodu i uważnie oglądaj płaskorzeźby. Zauważysz, że niektóre motywy powtarzają się: czaszka, małpa, jaguar, salamandra. W końcu dojdiesz do świątyni. Wejdź na okrągłą platformę i użyj statuetki w centralnej części platformy. Pojawi się salamandra. Kliknij na niej i zapamiętaj kolory, jakie przybierze. Powtórz sekwencję, klikając na kolorowych płytkach koło platformy. Gdy salamandra zniknie, idź dalej. Odszukaj miejsca z kalendarzem.

Znajdziesz tam również kilka rzeźb i numery wryte na ścianie. Musisz dowiedzieć się czegoś więcej na temat numerów. Przejrzyj notatnik, obejrzyj tabliczkę z numerami. Wyobraź sobie, że numery w pierwszym rzędzie oznaczone są literami A, B, C, D, liczby w środkowym rzędzie - E, F, G, H, a liczby w trzecim rzędzie - I, J, K, L. Kliknij na nich według następującego schematu: A=F+1, B=G+1, C=H+1 i D=E+K. Pojawi się dźwignia, kliknij na niej. Odwróć się w prawo - teraz będziesz mógł poruszyć sferę. Obróć ją tak, aby zdobyć czaszkę. Wyjdź z komnaty i odszukaj płytę z rzeźbą przedstawiającą czaszkę. Kliknij na czaszce, pojawiają się trzy symbole. Zapisz je.

Wróć do kalendarza. Będziesz musiał ustawić trzy symbole wzdłuż centralnej linii, manipulując trzema kółkami. Pierwsze z lewej dzieli się na 8 części, środkowe - na 12 a to z prawej - na 16 części. Gdy skończysz zabawę, udaj się do drugiej piramidy (tej po prawej, drzwi powinny być otwarte). Wejdź do środka, rzuć okiem na szkielet. Będziesz musiał złożyć go do kupy. Zanim zaczniesz to robić, lepiej nagraj grę - jeżeli zrobisz coś źle, szkielet się rozsypie i będziesz musiał męczyć się od początku. Nagrywaj grę po każdej dobrze dopasowanej kości. Kiedy skończysz, kliknij na kamieniu znajdującym się w szczękach szkieletu. Włóż go w środek koła. Otrzymasz wiadomość. Zarejestruj obraz kamerą.

Wróć do miejsca z ruchomą sferą i przesuń ją w kierunku małpy. Odszukaj płytę, kliknij na głowie małpy i obejrzyj symbole. W piramidzie po lewej odszukaj kolejną łamigłówkę (z pajakiem). Po jej rozwiązaniu zdobędziesz niebieski gem.

Skręć w lewo, pójź do przodu i użyj kryształ na kole, aby uzyskać kolejny przekaz. Wróć do sfery, teraz kolej na jaguara. Idź do świątyni jaguara. Ponad statua boga zobaczysz koło. Zapamiętaj położenie kolorów. Cofnij się, odszukaj cztery plakiety koło rysunku jaguara. Jest to kolejna zagadka (klikaj na plakietykach, aby uzyskać odpowiednie kolory i symbole). Gdy uporasz się z zadaniem, w Twoje ręce wpadnie głowa jaguara wykonana ze złota. Cofnij się, obróć w lewo i idź do przodu. Użyj złotej głowy ponad ogniem - stopi się i wypłynie to formy. Obok znajdziesz pojemnik z wodą, którą będziesz mógł ochłodzić odlew (złote serce). Włóż je w kielich trzymany przez posąg. Dostaniesz kolejny gem.

Wróć do drzwi i skręć w prawo, znajdziesz koło, na którym musisz użyć kryształ. Wróć do sfery i przestaw ją (salamandra). Odszukaj odpowiednią płytę i zrób to, co zawsze. Wyjdź i odszukaj drzwi do piramidy naprzeciwko. Znajdź zieloną statuetkę. Nagraj grę. Przed Tobą kolejna zagadka logiczna, z którą musisz się uporać. Gdy to zrobisz, będziesz mógł pójść dalej. Idź do przodu, aż dojdiesz do kamiennej głowy. Obróć się w prawo. Gdy pajak odejdzie, podnieś kamień. Użyj go na lewym oku posągu, potem przesuń oko w lewo. Pójź w lewo, do piramidy. Na razie nie będziesz jeszcze mógł do niej wejść.

Wróć do kamiennej głowy. W jej pobliżu, za kwiatem znajdziesz kryształ. Włóż go do drugiego oczodołu posągu i przesuń. Otrzymasz maczelę. Za jej pomocą będziesz mógł wykarzować liany i przedostać się dalej. We wnętrzu piramidy rozejrzyj się, podnieś rozbite serce i włóż do złotego basenu koło posągu z czaszkami. Przyjrzyj się kolejnej zagadce. Zerknij do notatnika, aby ustalić numery czaszek. Odsuń się. Podejdź do koła na ścianie (do tego z salamandrą w środku). Obróć się w prawo, w lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz przedmiot. Kliknij na nim - ujrzyś potrzebne numery.

Teraz wróć do zagadki. Po ponownym przejściu notatnika już jesteś w stanie ją rozwiązać. Gdy to zrobisz, otrzymasz salamandrę. Podejdź do płyty w podłodze, użyj salamandry. Otworzy się przejście i będziesz mógł zejść w dół. Idź do przodu, aż dojdiesz do podium. Kliknij na nim, otrzymasz wiadomość. Weź młotek. Na cylindrze połóż cztery czaszki i kamień. Obróć się w lewo, idź do przodu. Skręć w lewo, pójź prosto, kliknij na podobiznie topora. Użyj młotka na pięciu kolumnach, odtwórz melodyjkę, którą usłyszałeś, gdy klikałeś na toporze.

Idź dalej. Znajdziesz szkielet w skrzyni. Obok znajdziesz też kryształ, który powinieneś zabrać. Umieść kryształ w środku koła w świątyni na górze. Kolejna wiadomość. Czas odwiedzić ostatnią świątynię. Podejdź do kamiennej głowy, upewnij się, że lawa oko przesunięta jest w lewo. Obróć się w lewo i idź do przodu aż na szczyt piramidy. Obróć się w prawo i idź ok. 10 przesunięć do przodu. Zobaczysz skałę, a w rozpadlinie kryształ. Weź go i umieść w środku koła na szczycie piramidy.

Otworzą się drzwi i uzyskasz dostęp do... kolejnej zagadki. Tym razem musisz odtworzyć cztery obrazy, które widziałeś w pozostałych świątyniach. Gdy skończysz, drzwi się otworzą i będziesz mógł przejść przez bramę czasu. Kliknij na środkowym symbolu - teraz udaj się na Atlantydę.

Atlantydą

Wejdź do piramidy. Kliknij kilka razy na każdym z hologramów, aby uzyskać komplet informacji. Po zbadaaniu tego budynku przejdź się po pozostałych. Klikaj na hologramach, zapamiętuj symbole. Gdy już będziesz miał ogólną orientację, wejdź do centralnej budowli. Obróć się w lewo i wpisz kod (odpowiednie symbole przy odpowiednich budynkach). Potem kliknij na klawisz z prawej strony. Jeżeli wszystko zrobileś dobrze, będziesz mógł wejść do windy. Wewnątrz rzuć okiem na panel sterowania. Naciśnij prawy klawisz - pojadziesz w dół. Nagraj grę i wyjdź z windy.

Obracaj się powoli do momentu, aż zobaczysz robota. Szybko złap jego baterię i wycofaj się do windy. W windzie użyj baterii na wgłębieniu w panelu sterowania i kliknij na guziku z lewej, aby pojechać w górę. Nagraj grę. Rozejrzyj się dookoła. Zapamiętaj sekwencję biało-niebieskich światełek za sarkofagiem. Zwróć uwagę na pustą kabinę. Na ścianie znajdziesz kolejną zagadkę - trzeba umieścić wszystkie czerwone pola w środku. Jeżeli w trakcie oglądania komnaty zostaniesz zabity przez robota, nie przejmuj się. Odegraj grę, weź z windy kryształ i podejdź do kabiny. Włóż kryształ w dziurę w podłodze, wejdź do środka i ustaw zaobserwowaną wcześniej sekwencję. Odwróć się i przygotuj na kolejną gimnastykę mózgu.

Gdy rozwiążesz zagadkę, naciśnij środkowy przycisk. Wycofaj się, Musisz teraz szybko wcisnąć przycisk nad panelem kontrolnym, aby zneutralizować natrętnego robota. Gdy się z tym uporasz, będziesz mógł wreszcie spokojnie przejść przez drzwi, nie bojąc się nagłej śmierci. Po wejściu do środka obróć się w prawo. Kliknij na okrągłym urządzeniu. Zobaczysz, że brakuje trzech głowic. Naciśnij spację i połącz części ze sobą. Podnieś cztery połączone kawałki, obróć się w lewo i podejdź do panelu. Kliknij na nim i połóż urządzenie na swoim miejscu. Wróć do wejścia. Obróć się w prawo i podejdź do bramy czasu - otrzymasz kolejną wiadomość. Kliknij na przycisku z prawej strony, wreszcie uda Ci się uratować przyjaciela. Masz teraz dwie możliwości: wrócić do siebie albo zostać na miejscu. Niezależnie od tego, co wybierzesz, czekają Cię końcowe animacje.

Frogger

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.



Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)

38 zł

zamiast 39 zł

za 26 wydań (cały rok)

71 zł

zamiast 78 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 148,50 zł
za 26 wydań (cały rok) 292 zł

ENTER to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wymiarom serijnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompilacją wiedzy na wybrane tematy.



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 4,20 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

ENTER **43 zł**

zamiast 50,40 zł

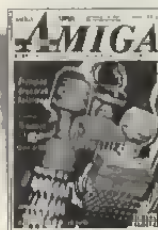
ENTER CD **103 zł**

zamiast 119,68 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 145 zł
ENTER CD - za 12 wydań 205 zł

Magazyn AMIGA to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.



Cena kioskowa:
AMIGA 4,20 zł
AMIGA CD 12,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

AMIGA **43 zł**

zamiast 50,40 zł

AMIGA CD* **68 zł**

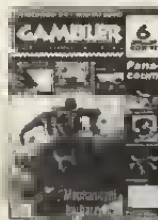
zamiast 81,60 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika AMIGA oraz cztery kieszonki CD po jednym w każdym kwartale.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
AMIGA - za 12 wydań (cały rok) 145 zł
AMIGA CD - za 12 wydań 170,00 zł

GAMBLER to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,90 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

GAMBLER **40 zł**

zamiast 46,80 zł

GAMBLER CD* **100 zł**

zamiast 119,68 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER. Do każdego wydania dołączony jest CD-ROM.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 142 zł
GAMBLER CD - za 12 wydań 202 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Załącznik nr 1 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.		Załącznik nr 2 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.		Załącznik nr 3 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.		Załącznik nr 4 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.		Załącznik nr 5 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.		Załącznik nr 6 - wycisk Kupony do 9 kwartałów 30.09.97 r.	
tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.	tytuł prez.
PCkurier	ENTER	ENTER CD	GAMBLER	GAMBLER CD	AMIGA	AMIGA CD	TELECOM FORUM	CAD/CAM FORUM	NET FORUM	UNIX FORUM	
13 wydań 38 zł	26 wydań 71 zł	12 wydań 43 zł	12 wydań 103 zł	12 wydań 40 zł	12 wydań 100 zł	12 wydań 43 zł	12 wydań 68 zł	12 wydań 30 zł	12 wydań 40 zł	6 wydań 23 zł	6 wydań 23 zł
<p>proszę o rachunek uprzednio</p> <p>Usługa podlega VAT - opiewającym LUPUS Sp. z o.o. do wyrażenia zgody na podanie danych</p> <p>podpis osoby upoważnionej</p>											

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 132 zł

TELECOM Forum to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i roz-



wiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.

Dostępny w wydawnictwach kioskach.

Cena
kioskowa: 3,00 zł

CAD/CAM FORUM to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.

Cena
kioskowa: 4,50 zł

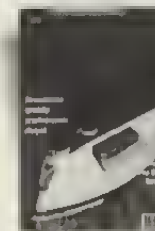
NETforum to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.

Cena
kioskowa: 4,50 zł

UNIXforum to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.



Dostępny w wydawnictwach kioskach.

Cena
kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 142 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

- Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
- Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na jaką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
- Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
- Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9,00 do 16,00.
- Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
- W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

DDCINEK DLA POCZTY

zobacz

skanuj

Wpisz się

adres

Adres prenumeraty
adres odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

DDCINEK DLA BANKU

zobacz

skanuj

Wpisz się

adres

Adres prenumeraty
adres odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

DDCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

zobacz

skanuj

Wpisz się

adres

Adres prenumeraty
adres odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

DDCINEK DLA WPŁACALCEGO

zobacz

skanuj

Wpisz się

adres

Adres prenumeraty
adres odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

Dystrybutorzy gier z numeru 9/97

ACD
Warszawa
ul. Bartyczna 20
tel. (022) 40 00 11
3D-Max - 350 zł

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
International Superstar Soccer (N64) - 340 zł
Mario Kart 64 (N64) - 206 zł

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 838 05 02, 636 76 45
Scorchers (Saturn) - bd

Comal
00-024 Warszawa
Przełście padziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel./fax (022) 630 29 73
Area 51 (Saturn) - 209 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
M.A.X. - 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Comanche 3 - 145 zł
Darklight Conflict - 145 zł
Dungeon Keeper - 150 zł
C&C: Red Alert - 145 zł
Outlaws - bd
Robby - Przyjaciel w potrzebie - 88 zł
X-Wing vs. TIE Fighter - 195 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochalska 3c
tel. (022) 642 81 65, 642 99 21
Amok - 145 zł
Imperium Galactica - ak. 160 zł
Sand Warriors - 135 zł
Scorchers (PC) - 145 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Award Winners No. 1 - 145 zł
Axelator - 119 zł
Great Battles of Alexander - 145 zł
Liga Polsko Manager '97 - 49 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Touche (wersja polska) - 119 zł

Multi-Styk s.c.
04-744 Warszawa
ul. Kassakowskiego 42
tel. (022) 15 68 44, 613 39 04
PC ProgramPad - 131,99 zł
PC SuperPad - 39,99 zł
3D ProgramPad - 131,99 zł
PC Sobre Pro - 78,99 zł
Cyclone 3D - 169,99 zł

Optimus BIs
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Ardenne Offensive - bd
Chessmaster 5000 - 142 zł
Star Control 3 - 134 zł

Optimus Nexus
80-336 Gdańsk-Oliwa
ul. Bobrowa 12
tel. (058) 56 85 94
Encyklopedia Zwierząt - Ssaki - bd

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Palonki 124
tel. (058) 52 66 90, 52 63 84
Multimedialny słownik Collinso - 189 zł

bd - brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa	Strona
Area	Recepta	str. 27
Ardenne Offensive	Recepta	str. 73
Area 51	Saturn	str. 77
Award Winners No. 1	Recepta	str. 24
Axelator	Recepta	str. 21
Badland 2: Absolute Badland	Recepta	str. 24
Chessmaster 5000	Recepta	str. 22
Comanche 3	Recepta	str. 90
C&C: Red Alert Multiplayer	Opis	str. 104
Darklight Conflict	Opis	str. 100
Dungeon Keeper	Recepta	str. 16
Encyklopedia Zwierząt - Ssaki	Recepta	str. 51
Explorer 2150	Recepta	str. 82
Forgotten Frontier	Recepta	str. 87
Golf Masters	Recepta	str. 83
Great Battles of Alexander	Recepta	str. 19
Imperium Galactica	Recepta	str. 19
International Superstar Soccer 64	Recepta	str. 78
Liga Polsko Manager '97	Recepta	str. 28
Mario Kart 64	Recepta	str. 80
M.A.X.	Opis	str. 94
Multimedialny słownik Collinsa	Recepta	str. 30
Outlaws	Opis	str. 102
Parasite	PSA	str. 73
Phoenix	Recepta	str. 83
Robby - Przyjaciel w potrzebie	Recepta	str. 30
Sand Warriors	Recepta	str. 20
Scorchers (PC)	Recepta	str. 28
Scorchers (Saturn)	Saturn	str. 76
Star Control 3	Opis	str. 86
Sword	Recepta	str. 57
Three Dots Down	Recepta	str. 83
Touche	Recepta	str. 59
Vandal Hearts	Recepta	str. 28
X-Wing vs. TIE Fighter	PSA	str. 72
	Opis	str. 98



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę **Gamblera**, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111

przesłać do sekcji sprzedaży.

Cena numeru 3/96 - 3 zł

cena następnych - 3 zł 30 gr

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10:00-12:00 do p. Marii Paczkowskiej - tel. 41 00 31 221.

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 3/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładowej!



- Prześlij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa **LUPUS**
- 7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup **Gamblera CD 3/97** za 7 zł - 2,99 zł taniej niż w kiosku!

Pierwsza w Warszawie Sieć TYLKO dla Graczy !!!

- to:
- * wszystkie komputery MMX, SB16
 - * turnieje, deathmatche i CTF
 - * dla nieśmiałych BOT-y
 - * stopy dodatków i map do Quake'a

(obok giełdy na Grzybowskiej)

SIEĆ I GRAJ!!!

SIEĆ I GRAJ!!!

SIEĆ I GRAJ!!!

Przynies swoją ulubioną grę !!!

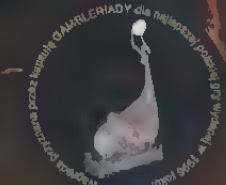


A.D. 2044



2 CD-ROM

Wyl



SOŁTYS
MEGA BLAST
STAŁOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS



TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł. Zestawy dostępne tylko na CD!

LEWARTON
 Warszawa 56
 95-970 Pasażer 2

Niewiarygodna cena 90 zł za grę i Tylko 1 zakupienie można przetrwać!

Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95. Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych. Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna: 122zł.

ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

MyJet Color

*Gwarancja Samsung Electronics Polska
Sieć serwisowa na terenie całego kraju
Dostępne materiały eksploatacyjne*



MJ-630A

	630A	640A
Ilość głowic	1	2
Cartridge kolorowy	1	1
Cartridge czarny	opcja	1
Polskie czcionki Mazowia, Latin-2	•	•
Rozdzielczość druku - kolor (dpi)	600x300	600x300
Szybkość druku - kolor (ppm)	1	1
Wydajność cartridge'a w stronach:		
mono - 5% zapelnienia strony	1000	1000
kolor - 15% zapelnienia strony	200	200
Podajnik kartek	100	100
Rozbudowany sterownik w Windows	•	•



MJC-640A

SAMSUNG

ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.

UCHOTA OFFICE PARK

Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa

tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Dystrybutorzy:

ABC DATA

Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11

"AB" PH

Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (0-71) 342 20 61

ACTION

Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 14 13

CAENA SYSTEMS

Warszawa, ul. Ursynowska 62, tel. (0-22) 44 50 85

NTT System

Warszawa, ul. Osowska 84, tel. (0-22) 610 97 80

Konferencja dr. De Stroyera

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: O różnicy między kananiem a dokonaniem
Hi There!

Przechodząc obok meritum, chciałbym zaznaczyć, że:

- a. mlmo, iż mnie nie było, ta byłem
- b. mimo, iż jestem, to jeszcze mnie nie ma
- c. mimo iż będę, to mnie już nie będzie.

A wszystko przez to, że ci cholerni Jan-kesi wysłali sondę na Marsa. Siedzę sobie spokojnie w kraterze, oglądam telewizję i ca widzę? Siebie. I w dodatku, jakiś p... amerykański general mówi, że mnie nie ma. Albo, że jestem glonem. Skamienia-łym. Faktycznie, od tej beczelności aż dostałem zaparcia.

W agóle ta ani są bez sensu. Wydali tyle szmalu na tę sondę, a przecież mogli po prostu przyjść i mnie spytać, jak jest na Marsie. Świnia nie jestem, to bym im powiedział. Ile kasy by zaoszczędzili... To tak samo jak kiedyś z Księżycem. Polecieli, poskakali, w telewizji pokazali. I po co? Wystarczyła zadzwanić da De Strayera i wszystko by było OK. Nie, musieli sami.

Zawsze mówiłem, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Te powodzie, co teraz są, to przez tę sondę. AIDS też. Znacnie rozwinięcie tego skrótu? American Idiot-Debilian Syndrome. Nie po angielsku? Ta ca? Po marsjańsku. A pierwszym mieszkańcem Marsa był ob. Mars Jan, czasowo zameldowany: Kopy-towice 123, poczta Raciczki.

Wierszyk a Anastazym P., czyli przestrze-gaj BHP w pracy i w domu
Anastazy
lubił dwa
razy.
Pod rząd,
zawsze na
prąd.
A jak
skończył, to
odłączył.

W tym miejscu w oryginalnej broszur-ce „Elektrykiem być, czyli jak się robi so-cjalizm według Lenina” znajdował się ry-sunek zadowolonego z siebie palanta we wtyczce. „Bądźmy w kontakcie” – głosił kolorowy podpis, który potem zerżnięto w reklamie pagera.

Wprawdzie już kiedyś zapowiadaliśmy triumfalny powrót, ale... nie wyszło. Teraz jednak mamy mocne postanowienie dotrzymania słowa. Formuła tej ru-bryki nigdy nie była ściśle określona. Miało w niej być po prostu ciekawie, jaj-carsko, odlotowo, nietypowa, czyli po wariacku. Stąd właśnie jej nazwa. Dalej zamierzamy utrzymywać ten styl, publikując cicer cum caule, czyli groch z ka-pustą. Liczymy tu na pomoc Czytelników. Jednak teksty, które dostąpią zaszczy-tu opublikowania na łamach, muszą wykazywać pewną klasę. Żadnych wulga-ryzmów czy epitetów – ważny jest pomysł i wykonanie.

Dzisiaj w VARIA'tkowie wystąpi (mamy nadzieję, nie tylko gościnnie) nasz pierwszy felietonista, słynny dr De Stroyer. Odnalazł się wreszcie! Jeśli nie zde-cyduje się na stałą współpracę, może chociaż zostanie korespondentem – skąd, nie wyjawimy, żeby nie psuć Wam przyjemności czytania. (red.)

Eutanazja na przestrzeni wieków
Essay
Dr De Stroyer alias Kevorkian

Eutanazja to fajna koleżanka. Ubrana w biały kitel, kituje się ile wlezie. Na pier-si nosi strzykawkę z fenolem (w tej roli – fenola oczywiście – jak zwykle wszedobyl-ski Bolek Z.), a w zanadrzu trzyma za-wsze otwarty szczyryk. Potrafi zarówno truć d..., jak i rznąć głupę. Kaczkę wypel-nioną po brzegi nie wiadomo czemu na-zywa „kalaszem”. Fel

Spartanie zrzucali nieudane osobniki (np. bez nóg, albo coś takiego) ze skały. Nie mieli czasu na sentymenty. Trzeba powiedzieć, że przez kilka lat powodziło im się – mimo takiego chamstwa – cał-kiem nieźle. Do tego stopnia, że aż w Warszawie jest ulica Spartańska. Swoją drogą, to rzeczywiście śmieszne, bo przy tej ulicy mieści się instytut leczenia ta-kich, których Spartanie zrzuciliby ze ska-ły. Historia w tym miejscu zatoczyła nie-źle koło.

W dawnych czasach rycerze mieli mi-zerykordie, którymi dobijali konających przeciwników. Niektórzy myśleli, że cho-dzi o nożyki do krojenia ogórków na mi-zerię. A może zresztą właśnie a ta chadzi-ło, tylko coś mi się poplątało? Nieważne. Grunt, że czasy te odeszły wraz z do-bciem ostatniego rycerza.

Dziś czasy się zmieniły i jesteśmy bar-dziej ludzcy. Humanitaryzm nie pozwala zabijać ot, tak sobie. Stąd też maszynki do zabijania w postaci notebooka z progra-mem dozującym truciznę z kroplówki. Humanitaryzm nie sięgnął jednak aż tak daleko, żeby program ów chodził pod Windows 95. Jeszcze by się zawiesił... Dlatego zastosowaliśmy OS/2 – najlepszy system operacyjny firmy IBM, który może co najwyżej pawiesić Ciebie.

A wracając na Marsa. Zimno tu jak jasna cholera, w dodatku w TV powiedzieli, że nie ma tlenu i faktycznie – od razu zacząłem się dusić. Zawsze powtarzałem, że telewizja jest wynalazkiem szatana. Co powiedzą – staje się ciałem.

Co do mieszkańców tej krwistoczerwo-nej planety, to powiem Wam, że ich – ge-neralnie, z małymi wyjątkami – nie ma. Co gorsza – generalnie, z małymi wyjąt-kami – nigdy ich nie było. Te zielane lu-dziki z długimi trąbami mieszkają pod Koszalinem. A latające talerze wypradu-kowano w fabryce fajansu we Włocławku (nawiasem pisząc – „fabryka fajansu” ta brzmi dumnie). Zaś plamy na Słońcu to zwykła egzema. Ale Amerykanie i tak mi nie uwierzą... Cóż – AIDS!

Na koniec napiszę – to już koniec. This is the end. Eta kaniec. Das ist Ende. C'est fin. NIE MA I NIE BĘDZIE!! ODRA OPO-LE, JA ODRE W... WISŁKA KRAKÓW TO KUPA... LECH ZDECHŁ. A jaki wierszyk jest na Legię?

Nie wiem. Mieszkam w Warszawie.
Bye.

Origin: Zgaś lampę, pacanie. Nie
będziesz mnie widział, to Ci stanie.



rys. Jarosław Mielkowski

Zwierzenia intymne

Nie mam na sobie zbyt wiele, gdy stoję przed nim. Patrzę. Wokół nas mrok. Delikatnie przesuвам rękę w stronę jego mózgu. Wiem, że tego pragnie. Dobrze, zajmuję przed nim moją ulubianą pozycję. Podnoszę zmęczone powieki. Mierzę go wzrokiem. Przed nami długa noc. Nerwowo przetykam ślinę. Wyciągam drżącą rękę, sunę nią coraz niżej, coraz dalej... Czuję, jak on drży z niecierpliwości.

Idę dalej, ale nie mogę go odnaleźć. Coraz szybciej, zatracam się, szaleję! Nareszcie! Chwytałem tę ostoję w pędzącym, oszalałym świecie. Zaczynam.

Nieśmiało muskam go palcami. Badam jego kształt, wielkość i fakturę. Popycham. Wchodzi coraz dalej. Pasuje idealnie, jest do tego stworzony. Uśmiecham się z triumfem, gdy już mam go całego. Oto klucz do wszystkich przyjemności tego świata! Naciskam mocno i zamykam oczy. Za chwilę oślepiające światło rozproszy ciemność.

Gdy po minucie (lub po wieczności) otwieram oczy, widzę napis: „Zapraszamy do Windows 95”. Osiągnęłam cel.

Tak zazwyczaj włączam mój komputer.

Z instrukcji każdy może korzystać.

Arlene X

Szkoła życia

Rzucasz się na nią gwałtownie. Nic z tego! Znow się wymyka! Doganiasz, zaciskasz palce na wyzywających, śliskich krągłościach, unieruchamiasz... Tak, za chwilę będzie Twoja... Nie, nadal walczy, broni się, kalectwo Ci kiuki, drapie przeguby... Klniesz, ale nie rezygnujesz. Ona musi zrozumieć, że nie ma szans. Pa rozpaczliwie szarpanie przegniasz ją ciężarem ciała i sięgasz po nóż. Na jego widok kapitułuje, leży potulna i gotowa na wszystko. Jest Twoja. Przez chwilę napawasz się zwycięstwem, a potem rzniesz, rzniesz, rzniesz... Możesz być z siebie dumny. Otwarcie puszek ruskich szprotek zajęło Ci tylko dwadzieścia minut! Smaczne go.

Jest duża, podłużna i bardzo delikatna. Wyczuwaj palcem najwrażliwszy punkt, po czy ostrożnie spenetruj wejście. Powoli, bez śpieszności, choć tak bardzo chciałbyś już dostać się do środka... Sięgnij paznokciem jak najdalej, jak najgłębiej! Gdy poczujesz opór – przerwij na chwilę. Daj odpocząć materii, której dotykasz. Już wiesz, ad czego zacząć... Wyprostuj palce i jednym ruchem rozerwij kleistą przeszkodę. Trudno, musisz być brutalny. Użyj siły! Pokonaj opór! Serce wali Ci jak oszalałe, masz miękkie nogi, trzęsą Ci się ręce... Dajesz upust swej furii.

Brawo! Rozerwałeś kopertę z rachunkiem za telefon!

Oto ona. Czeką. Prowokuje do działania. Teraz wszystko zależy od Ciebie. Zegnij ciało w palak i ugnij kolana. Obejmij ją mocno z obu stron. Podwini nogi i wsuń się w wolną przestrzeń pod nią. Przyłgnij do niej udami. Nie rozluźniając uścisku, wykonaj kilka płynnych, posuwistych ruchów. Wepchnij się głębiej. Teraz przytul ją mocno do piersi. Przesuń się nieco w prawo. I jeszcze trochę. Dobrze! Naprzyj całym ciałem. Masz ją na wprost – zimną, nieustępliwą... Nie przejmuj się! Jesteś panem sytuacji. Jeszcze tylko kilka intesywnych ruchów i... możesz sobie pogratulować! Udało Ci się usiąść za kierownicą małego Fiata!!

Niby zwyczajna szpara, a nie możesz się od niej oderwać. Wsuwasz palec. Mieści się prawie cały. No tak, teraz nie da się go wyciągnąć z powrotem. Trzeba poślinić. Gmerasz palcem w lewo, w prawo... Wreszcie wyszedł. Oglądasz go z irytacją. Wokół paznokcia widać trochę krwi. To przyspiesza podjęcie decyzji. Boazeria nie ma prawa się rozsycać! Jutro zadzwonisz do stolarza.

Z Internetu przepisał
Shadow

Firma wysyłkowa

Mercury media

ul. Pasaż Ursynowski 9
02-784 Warszawa
tel. 0-602 614 664
e-mail: mercury7@polsbox.com

Zamówienia realizujemy w ciągu 5 dni!
Oto fragment naszej oferty:

Gry na PC (CD)	
A.D. Cop	99
Ace Ventura - Psi Detektywi (pl)	129
Age of Sail	134
Archimedean Dynasty	155
Battlecruiser 3000A	87
Big Red Racing	89
Blam! Machinehead	139
Blood	87
Broken Sword	156
C&C Red Alert (misje-Counterstrike)	87
Capitalism Plus	139
Cavevans	87
Chaos Overlords	129
City of Lost Children	138
CMillization 1 + Colonization	78
Civilization II	139
Clandestine	74
Comanche 3.0	139
Crow: City of Angels	138
Dark Colony	87
Darklight Conflict	139
Davis Cup Tennis	122
Deadline	119
Death Rally	74
Destiny	139
Destruction Derby II	139
Diablo	155
Die Hard Trilogy	139
Discworld II	99
Disney's Lion King	110
Disney's Pocahontas	110
Disney's Toy Story	138
Down in the Dumps	100
Dragon Lore II	88
Dungeon Keeper	150
Ecstasia 2	148
Eradicator	87
Extreme Assault	110
FIFA 97	139
Flying Corps	155
Formula 1	199
Gabriel Knight 2	88
Gene Machine	49
Grand Prix 2	134
Harvester	88
Heroes of Might & Magic 2	145
Investor	135
K.K.N.D.	139
Law Lion	99
Longbow Gold	155
Lords of the Realm II	139
Master of Orion	139
MDK (pl)	139
MS Close Combat	120
MS Monster Truck Madness	120
MS Neverhood	155
Nascar Racing 2	139
NBA 97	139
Need for Speed 2	139
Olympic Games	139
Olympic Soccer	139
Orion Burger	139
Phantasmagoria 2	175
Podwójne Kłopoty Buda Tucker'a (pl)	99
Populous The 3rd Coming	87
Premier Manager 97	87
Privateer 2, The Darkening	160
Rally Championship	135
Ready and Alert (misje do Red Alert)	79
Realms of the Haunting	87
Redneck Rampage	139
Reloaded	87
Riot	138
Road Warrior	49
Sandwarriors (pl)	135
Sega Rally Championship	175
Settlers II: Veni, Vidi, Vici	138
Settlers II Mission CD	79
Shellshock	89
Silent Hunter	146
Simpsons Cartoon Studio	139
Smecze Historie	89
Smurfy (pl)	119
Speedster	139
Strife	135
Syndicate Wars	74
Test Drive Off Road	87
TFX	115
Theme Hospital	139
Time Gate - Knight Chase	135
Time Warriors	139
Tomb Raider	139
Toontruck	88
Tunnel B1	139
Wages of War	139
Warcraft Adv.: Lord of the Clans (pl)	119
Warcraft II: Tides of Darkness	139
Wooden Ships & Iron Men	139
World Rally Fever	135
Worms 2	87
Worms United	139
X-Wing vs. Tie Fighter	195
Z-Wing	74
DK: Amer. Heritage Children's Dict	119
DK: Dinosaur Hunter	159
DK: Ultimate Sex Guide	159
Encyklopedia Multimedialna PWN	240
Encyklopedia seksu	96
Encyklopedia sportu	88
Encyklopedia Wszechświata DK (pl)	169
Encyklopedia Zwierząt Ssaki	139
Euro Plus+ Professional Pack	399
Słownik Języka Polskiego PWN	140
Zamek Królewski w Warszawie	120
Ziemia we Wszechświecie	120

Gry na SONY PlayStation	
Konsola SONY PlayStation	649
Akcesoria do PSX	87
Adidas Power Soccer	189
Adidas Power Soccer '97	219
Alr Combat	99
Alone in the Dark	79
Area 51	87
Battle Arena Toshinden	99
Battlestations	209
Bedlam	87
Blam!	209
Blast Chamber	99
Bust-A-Move	179
Carnage Heart	199
City of Lost Children	229
Crash Bandicoot	199
Crusader: No remorse	209
Davis Cup Tennis	199
Doom	169
Excalibur	209
FIFA 97	199
Hexen	209
Independence Day	87
International Rally Championship	87
Jet Rider	189
King of Fighters	199
King's Field	199
Little Big Adventure	209
MechWarrior II	159
World Combat Trilogy	209
NBA Live 96	99
NBA '97	209
Need for Speed	70
Need for Speed II	209
NHL Face Off '97	199
Olympic Games	199
Olympic Soccer	109
Onside Soccer	199
Porsche Challenge	209
Rage Racer	199
Rally Cross	199
Rebel Assault II	209
Riot	199
Samurai Shodown III	199
Shellshock	109
Soul Blade	229
Speedster	229
Starfighter 3000	199
Tekken	99
Tenka	229
Total NBA '97	219
Tunnel B1	189
Twisted Metal World Tour	189
Warcraft 2	87
Wing Commander III	95
Wing Commander IV	87
Wipeout	99
Wrestlemania	149

Prosimy zadzwonić lub napisać do nas,
by otrzymać pełny darmowy katalog.

Przesyłka płatna przy odbiorze plus koszty wysyłki.
Wszystkie ceny z podatkiem VAT.

MULTIMEDIA

zestawy głośnikowe



MULTIMEDIA STEREO SPEAKER SYSTEM



BIURO HANDLOWE STAWICKI S.C.

Filia: 01-170 Warszawa,
ul. Młynarska 48, tel. (0-22) 631-26-73,
tel/fax (0-22) 632-64-20
Bezpośredni importer

AKCESORIA KOMPUTEROWE

dyskietki czyszczące,
pudełka na dyskietki,
filtry monitorowe, myszy, joysticki,
kieszenie na twarde dyski,
kable, listwy filtrujące



QuickShot[®]

DYSKIETKI

Maxell, 3M, BASF
Verbatim, Precision

bogactwo myśli, bogactwo informacji



WYDAWNICTWO LUPUS 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, e-mail: lupus@lupus.waw.pl
Sekcja Sprzedaży tel./fax (0-22) 415121, 410374, Biuro Ogłoszeń tel./fax (0-22) 416333, 6513700

GAMBLERIADA

V TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

97

jesień

24-26.10.97 HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6A

ORGANIZATOR:

GREIT

[022] 629 19 43

Stała się już oczywiste, że wszelkie informacje, w tym również ze świata rozrywki komputerowej, najszybciej można uzyskać z Internetu. Część serwerów, zajmujących się grami komputerowymi i konsolowymi traktuje jednakowo wszystkie platformy sprzętowe. Są również takie, które specjalizują się w jednej, konkretnej maszynie.

<http://www.psxpower.com>

Serwis PSX Power, należący do Imagine Games Network, przeznaczony jest dla posiadaczy konsoli Sony PlayStation i, jak każdy parządný site, ma kilka działów tematycznych.

Bardzo rozbudowany jest dział News (pod nazwą SMART). Właściwie codziennie redaktorzy PSX Power dokładają kolejną (przynajmniej kilkanaście sztuk) dawkę świeżych informacji.

Nieco gorzej jest z rubryką zapowiedzi (MONITOR). Najbardziej przeszkadza brak wyraźnego podziału chronologicznego – utrudnia to wyszukiwanie najnowszych zapowiedzi gier. Z drugiej strony, zapowiedzi jest naprawdę wiele, na dodatek z dużą liczbą screenów. Te dwa działy dominują w PSX Power, lecz site ten ma również rozbudowany dział podpowie-

Przedstawione tu site'y są jednymi z najlepszych w swojej dziedzinie. Dlatego też, jako prowadzący strony WWW Gambler On-line, zdecydowałem się wybrać je do tego przeglądu. Warto również zaznaczyć, że redakcji Gamblera udało się uzyskać oficjalną zgodę na publikowanie wszystkich materiałów tam przedstawianych na stronach Gamblera On-line. Z czego też korzystamy.



dzi do gier (BOOST) oraz sporą liczbę opisów już wydanych tytułów.

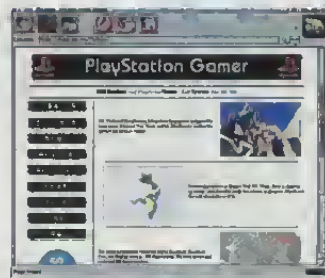
Grafika PSX Power jest przeciętna, ale nie odrzuca. Dla polskich użytkowników pewną przeszkodą może być dość długie ładowanie poszczególnych stron (zapewne jest to wina powolnego łącza). Mimo wszystko, dla maniaków PSX ten site jest podstawą.

<http://www.sn.no/~wchan/>

PlayStation Gamer to doskonałe uzupełnienie przedstawionego wyżej site'u. Dlaczego uzupełnienie? Po prostu dlatego, że nie jest to serwis w pełni komercyjny, nie ma tak aktualnej jak PSX Power zawartości. W zamian za to przedstawiane w nim materiały są znacznie obszerniejsze i zawierają więcej konkretnych informacji, a szczególnie recenzji gier.

Ponieważ na PlayStation Gamer znajduje się mniej informacji, autor stron mógł położyć większy nacisk na oprawę graficzną swojego serwisu. Jest on ładniej wykonany i bardziej funkcjonalny niż PSX Power, toteż szybko znajduje się potrzebne informacje.

Podsumowanie: jeżeli szukasz aktualnych informacji, wybierz PSX Power, jeśli chcesz szerzej spojrzeć na daną grę, odwiedź PlayStation Gamera.



www.classicgames.com

Gra on-line inaczej

Przeciętny posiadacz peceta i mademu najczęściej nie ma łatwego dostępu do serwerów „growych”, czyli takich, na których można grać on-line w swoją ulubianą grę. Przede wszystkim dlatego, że popularne modemy nie dają stabilnego i szybkiego połączenia z serwerem. Są również tacy, którym po prostu nie odpowiada dobór gier, w jakie można grać on-line.

Serwery komercyjne mają zwykle o wiele większy wybór gier niż serwery bezpłatne i można na nich znaleźć przedstawicieli właściwie każdego gatunku gier, łącznie ze strategiami i grami logicznymi. Warto jednak spojrzeć na zupełnie inny site, który pozwala na długą i ciekawą zabawę, a nie

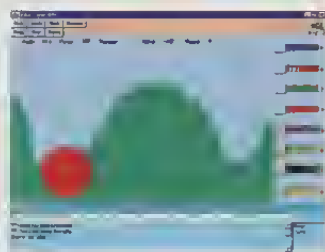
narzuca żadnych szczególnych wymagań.

Serwer ten to ClassicGames.com, dostępny pod adresem www.classicgames.com, a mający kilka szczególnych cech. Po pierwsze, i chyba najważniejsze, dobór gier jest bardzo ciekawy. Nie zainteresują one jednak miłośnika strzelanin, krwi i tym podobnych quake'owych specjalów – są to tylko i wyłącznie gry logiczne. A druga, ważna cecha – ClassicGames.com opiera się tyl-

ko i wyłącznie na języku Java, w którym napisane są wszystkie gry. Są one oczywiście w pełni za darmo, nie trzeba więc posiadać żadnych drogich tytułów – wystarczy poczekać kilka minut na ściągnięcie odpowiedniego apletu z serwera.

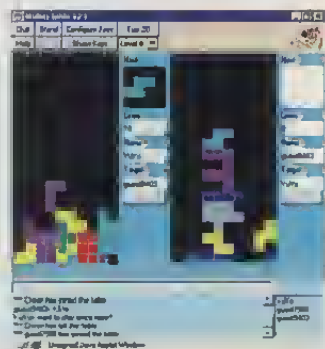
Rodzaj gier dostępnych przez ClassicGames.com oznacza jeszcze jedną korzyść: nie trzeba mieć superszybkiego modemu, aby uczestniczyć w rozgrywce. To, czy kolejny ruch w Othello zostanie wysłany do serwera natychmiast, czy z sekundowym opóźnieniem, nie będzie miało wpływu na jakość zabawy. Jedyną grą, z jaką mogą być problemy, jest Tetris...

Zabawę zaczyna się w tzw. lobby, gdzie można porozmawiać z innymi graczami przebywającymi na serwerze i dobrać sobie partnerów do gry.



Nawet po rozpoczęciu rozgrywki okno rozmów jest aktywne, można więc gawędzić z pozostałymi graczami.

Gry w ClassicGames.com są w większości dobrze znane graczom na całym świecie. Co ważne, w niektóre z nich można grać samemu, w inne zaś nawet w ośmiu graczy. Wśród nich są: Tetris, Othello (Reversi), Wardweb (wyszukiwanie



<http://www.saturnworld.com>

Ten site skierowany jest do właścicieli konsoli Sega Saturn i należy do Imagine Games Network. Jest to serwis w pełni komercyjny, obejmujący całość zagadnień związanych z daną konsolą i dysponujący największą liczbą aktualnych informacji.

Rzeczywiście – z SaturnWorld może się równać właściwie tylko jeden serwis, przedstawiony w następnym rozdziale. Jednakże niemal wszystko w SW podporządkowane jest news. Przeglądając najnowsze informacje dotyczące Saturna, można natknąć się na wiele zapowiedzi gier. Jest to rozwiązanie mniej czytelne i funkcjonalne niż zastosowany w innych serwisach podział na news i zapowiedzi. Warto jednak odwiedzić SaturnWorld, dostarcza bowiem bardzo wielu ciekawych informacji.



<http://www.sega-saturn.com>

Z nazwy tej strony mogłoby wynikać, że jest ona poświęcona tylko i wyłącznie jednej platformie sprzętowej. I rzeczywiście, tak było do niedawna. Ostatnio nazwa została zmieniona na Dave's Sega Saturn & PC Games Page (choć i tak zwykle używo się po prostu Sega-Saturn.com) i strona obejmuje swoim zasięgiem zarówno gry na Saturna, jak i na pecety.

Tym razem podział na poszczególne rubryki jest bardzo wyraźny i chyba najlepszy spośród występujących w prezentowanych tu serwisach. Główne działy to, oczywiście, news i zapowiedzi (bardzo wyraźnie posegregowane według dat), lecz nie brakuje też opisów gier i sprzętu.

słów), warcoby i szachy, backgammon i kilka gier karcianych (w tym brydż). Jest nawet odmiana popularnego Scorched Earth. Jak poinformował mnie administrator ser-



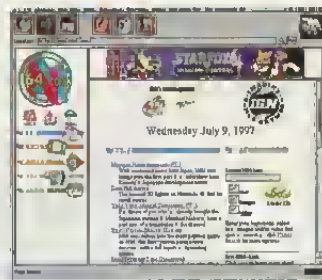
wera, do końca roku dostępnych będzie ponad 25 tytułów! Sądząc, że wszyscy, którzy szukają czegoś innego niż gro akcji, czegoś nie wymagającego szybkiego połączenia, o przede wszystkim czegoś za darmo, mogą bez obaw wstąpić do ClassicGames.com i nie zawiodą się.

YuYo

Posiadaczy wolniejszych modemów może zrazić umieszczenie całego działu news z danego miesiąca w jednym dużym (czasem do 60 kB) pliku. Do tego trzeba dodać, że serwer, na którym umieszczony jest Sega-Saturn.com, niestety, nie należy do najszybszych.

<http://www.n64.com>

Mimo swej nazwy, nie jest to oficjalny site firmy Nintendo (która ma w końcu prawa do nazwy swojej konsoli), lecz zupełnie niezależny serwis, należący do Imagine Games Network. Jak już się pewnie zdążyliście zorientować, oznacza to, że na stronach umieszczono wiele ciekawych informacji. Znajdziecie tu nie tylko najświeższe news, lecz i sporo innych, ciekawych materiałów. Konsola istnieje na rynku od niedawna i wciąż ma niewiele gier, webmasterzy tej strony mają więc względnie mało pracy przy jej uaktualnianiu.



Za miesiąc ciąg dalszy przeglądu ciekawych site'ów, z uwzględnieniem również serwisów pecetowych i amigowych.

yuyo@lupus.waw.pl

Escape – audiotele

Maj 1997

1. Arkadiusz Barańczak, Łódź
2. Ewa Bukowska, Chojnice
3. Sławomir Bzura, Bydgoszcz
4. Krzysztof Dworakowski, Warszawa
5. Michał Fronczak, Bytom
6. Aleksander Frydrych, Warszawa
7. Władysław Górski, Elk
8. Jerzy Grodz, Sempol
9. Marcin Hillar
10. Michał Janik, Szprotawa
11. Janusz Kierasinski, Kozienice
12. Konrad Kubaj, Warszawa
13. Marek Kusiński, Warszawa
14. Jerzy Kuźma, Rzepin
15. Jerzy Lange, Warszawa
16. Roman Lasek, Lublin
17. Tomasz Mikołajewicz, Poznań
18. Leszek Motyka, Dziegiełłów
19. Artur Nachnybida, Ustka
20. Sławomir Para, Skoczów
21. Paweł Paweł, Poznań
22. Marek Piekarski, Warszawa
23. Ewa Poznysz, Tczew
24. Mariusz Przybyła, Lubaczów
25. Michał Ratuszniak, Tomaszów Mazowiecki
26. Paweł Skoczeń, Warszawa

27. Sławomir Stężewski, Wołomin
28. Andrzej Stolarczyk, Małkinia
29. Ewa Szela, Stary Jarosław
30. Krzysztof Szepniewski, Warszawa
31. Marcin Sznek, Kowary
32. Grzegorz Szymańczak, Pruszków
33. Bartek Ślaski, Sopot
34. Wiesław Warakowski, Suwałki
35. Cezary Wiktor, Malechowo
36. Krzysztof Wiśniewski, Chelmno
37. Remigiusz Witowski, Kluczbork
38. Mr X, Gdańsk
39. Stefan Zander, Gliwice

Czerwiec 1997

1. Sławomir Bzura, Bydgoszcz
2. Wanda Długoszewska, Pruszków
3. Mariusz Długoszewski, Pruszków
4. Krzysztof Dworakowski, Warszawa
5. Paweł Grodziński, Warszawa
6. Tomasz Kaczmarzyk, Kielce
7. Dorota Kierasinska, Radom
8. Michał Kierasinski, Radom

9. Piotr Kozłowski, Kielce
10. Mirosław Kowalewski, Suwałki
11. Sebastian Jarmoluk, Gorzów Wlkp.
12. Jerzy Lange, Warszawa
13. Roman Lasek, Lublin
14. Agata Loska, Katowice
15. Andrzej Maliszewski, Warszawa
16. Leszek Motyka, Dziegiełłów
17. Artur Nachnybida, Ustka
18. Sylwester Ostrowski, Topór
19. Agnieszka Paderewska, Warszawa
20. Sławomir Para, Skoczów
21. Marek Piekarski, Warszawa
22. Jarosław Poznysz, Tczew
23. Waldemar Poznysz, Tczew
24. Grażyna Przyborowska, Legnica
25. Mariusz Przybyła, Lubaczów
26. Anna Sitarz, Kielce
27. Krzysztof Siuda, Luban
28. Anna Stępień, Warszawa
29. Andrzej Stolarczyk, Małkinia
30. Ewa Szela, St. Jarosław
31. Grzegorz Szymańczak, Pruszków
32. Paweł Walczyk, Białystok
33. Bogusław Węgiński, Ustka
34. Cezary Wiktor, Malechów

VANDAL HEARTS

Do firmy Konami nabrałem już pewnego zaufania po zabawie z Suikodenem. Jednak Vandal Hearts ma się tak do Suikodena jak Volvo do Poloneza (może trochę przesadzam, ale różnica jakościowa jest jednak spora). Co prawda, nie jest to gra, którą z czystym sumieniem można zaklasyfikować do role-playing. Tu głównie przydadzą się doświadczenia z gier strategicznych, bowiem w VH musimy poprowadzić naszą grupę do zwycięstwa, rozgrywając kilkadziesiąt bitew na izometrycznie przedstawionym planie.

Legenda

Japończycy przyzwyczajają nas do gier, w których śmierć, zdrada, bratobójstwo czy ojcobójstwo nie są niczym nadzwyczajnym. Tak jest i w VH.

Historię opowiadaną przez twórców gry można krótko streścić: „rewolucja pożera własne dzieci”. Obserwujemy bowiem, jak Republika Ishtarria (świeżo wyzwolona z oków wrednej monarchii i rządzona metodami demokracji) zaczyna się pograżać w chaosie. Trwają walki koterii i grup politycznych, a tymczasem szerzy się korupcja i bandytyzm (problem bardzo na czasie!).

Naszym bohaterem jest Ash Lambert, syn człowieka uznanego za zdrajcę Republiki, dowódcę jednego z oddziałów patrolujących granice. Wydarzenia, których świadkiem jest Ash, pchną go do buntu przeciw Republice i rządzącym nią gangów politycznych. Aby zatrumfować i zrzucić z tronu (tak, tak, rewolucjonści mają tendencje do szybkiego przywracania monarchii) człowieka, który chce doprowadzić ojczyznę do ruiny, Ash i jego przyjaciele będą musieli stoczyć wiele bitew, stosując zarówno magię, jak i radząc sobie za pomocą metod bardziej stan-

dardowych, np. cios mieczem czy toporem.

Bitwy

Stoczymy kilkadziesiąt bitew bardzo urozmaiconych pod względem terenów walki, przeciwników oraz metod prowadzących do sukcesu. Ash i jego przyjaciele będą zdobywać zamki, walczyć na polach lawy, bagnach, piaskach i w górach. Czasami wbrew swej woli zostaną rozdzieleni i każda z grup będzie musiała radzić sobie osobno. Przeciwnikami naszych bohaterów będą żołnierze i magowie służący Republice, ale także wiele istot demonicznych. Warunki zwycięstwa są różne: czasem trzeba zlikwidować wszystkich wrogów, czasem pokonać konkretną osobę, obronić się przez kilka tur, nie dopuścić do ucieczki wroga lub samemu uciec z pola bitwy.

Walki toczą się z podziałem na tury i zostały zrealizowane w sposób niemal perfekcyjny. W każdej chwili możemy zmienić kąt widzenia pola walki oraz przybliżyć lub oddalać jej obraz. W trakcie pojedynków mamy do czynienia z płynnie przesuwającą się kamerą, co umożliwia obejrzenie ze szczegółami, jak też sobie radzą (czy nie radzą) nasi bohaterowie. W czasie większości bitew możemy odnaleźć tajne miejsca, w których ukryto skarby.

Gdzie jest RPG?

Zarówno Ash, jak i jego towarzysze zyskują punkty doświadczenia (przysławiane za czynny udział w walce, a więc różne dla każdej postaci) i wstępują na następne poziomy doświadczenia, co powoduje wzrost wartości cech (Hit Points, Magic Points i inne).

Po osiągnięciu 10. i 20. poziomu doświadczenia, każdy z członków grupy może (i powinien) zmienić profesję. A taka zmiana otwiera przed nim nowe możliwości. Główny bohater może nawet uży-

wać specjalny status Vandaliera, który czyni go rycerzem wręcz niepokonanym. Poza tym, zbieramy przedmioty (również magiczne), uzupełniamy i modernizujemy ekwipunek, uczymy się nowych czarów.

Następna zaleta – niezwykle łatwy do opanowania interfejs, wspaniale zrealizowane bitwy i świetne efekty graficzne (rzucenie czar Salamandra, a sami zobaczcie). Wady w zasadzie widzę dwie: po pierwsze – gra jest zbyt krót-



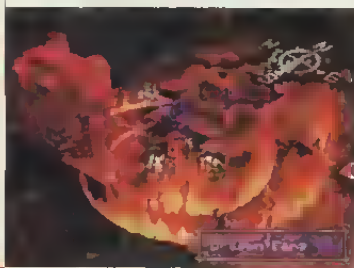
ka, po drugie – za łatwa. Przydałoby się stopniowanie poziomów trudności, bo bitwa trwająca trzy czy cztery tury (tak bywa pod koniec gry) jest jednak nudna. W każdym razie, polecam grę Vandal Hearts wszystkim, którzy lubią RPG i wszystkim

wielbicielom strategii. Hit!

Plusy i minusy

Plus to, przede wszystkim, ogromna grywalność i kapitalna fabuła. W przerwach między bitwami możemy oglądać filmiki pokazujące, co ciekawego dzieje się właśnie w Imperium oraz przedstawiające towarzyszy Asha. Aby nie psuć Wam zabawy, nie zdradzę zakończenia – powiem tylko, że jest wręcz „porażające”, a scenariusz tej gry mógłby posłużyć za kanwę do napisania całkiem niezłej książki.

Jacek Piekara



PERSONA

Grupa przyjaciół z jednego liceum rozgrywa pewną grę (to właśnie tytułowa Persona) oraz śni ten sam sen, w którym każdy wciela się w motyla przemierzającego ulice miasta. Właściwa akcja Persony rozpoczyna się w szpitalu, gdzie czwórka bohaterów udała się, aby odwiedzić chorą koleżankę. Po nagłym trzęsieniu ziemi na świecie zaczyna się dziać scena z horroru. Na szpitalne korytarze wypełniają zombie, ulice pełne są duchów i demonów. Oczywiście, nasi bohaterowie będą musieli zaradzić złu, stosując zarówno broń białą, broń palną, jak i magię.

Persona, to jeszcze dość rzadki przypadek gry role-playing, której akcja umieszczona jest w świecie współczesnym, a nie odwołującym się do średnio-wieczna. Bohaterowie to grupka uczniów, obdarzonych nadzwyczajnymi właściwościami. Akcja gry toczy się na ulicach futurystycznej metropolii, pełnej kilkupasmowych ulic, wiaduktów i nowoczesnych budynków. Jednocześnie, gra prezentuje ortodoksyjne podejście do RPG. Walka podzielona jest na tury, każdego bohatera charakteryzuje zestaw cech, rosnących w miarę nabywania doświadczenia.

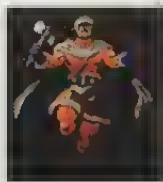
Mamy sporo różnego rodzaju przedmiotów oraz dysponujemy zestawem czarów.

Po raz pierwszy w komputerowym (czy konsolowym) role-playing spotkałem się z faktem (oczywistym dla wszystkich fanów gier fabularnych), że po zwycięskiej walce punkty doświadczenia dzielone są nie po równo, lecz w zależności od aktywności na polu bitwy.



I tak osoba, która zatłukła kilku wrogów otrzyma o wiele więcej punktów niż ta, która tylko stała i przyglądała się, jak walczą jej kumple.

W Personie spotykamy się z dość typowymi rozwiązaniami technicznymi. Świat widziany jest oczami bohaterów, natomiast sama walka rozgrywa się na izometrycznej planszy – bohaterów i po-



Persona

Allua Corp. LTD 1997

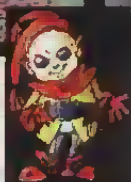
Role-playing

PSX

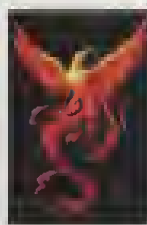
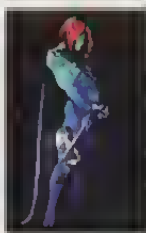
Grafika: 60%

Dźwięki: 49%

Ogółem: 59%



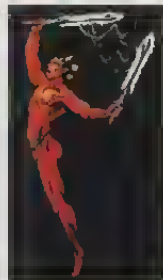
twory obserwujemy z lotu ptaka. Niestety, Persona nie została dobrze opracowana od strony tzw. grywalności. Samo wejście w opcję korzystania z mapy wymaga czterech kliknięć przyciskami. Niezbyt jasne były też dla mnie zasady rządzące walką. Bardzo często zdarza się, że plącza nam się kierunki, trzeba



więc pilnie zważać na wskazania kompasu, a nie zawierać własnej intuicji. Nie najlepiej rozwiązano również zarządzanie ekwipunkiem.

Zarówno grafika, jak i dźwięk nie powalają na kolana, a sama fabuła nie powoduje szybszego bicia serca. W porównaniu z grą Suikoden, którą poznałem wcześniej, Persona cierpi na brak klimatu i atmosfery (np. każde wejście do nowego pomieszczenia wymaga dość długiego ładowania gry). Choć dla zatwardziałych rolejowców Persona może być ciekawym wyzwaniem, to jednak ostrzegam: nie obiecujcie sobie po niej zbyt wiele.

neoFITA



AR WAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul. Wyszyńskiego 1
tel. / fax 077-543820, tel. 0-601746443
e-mail arwal@pofbox.com

Extra Levels

20 Dodatkowe poziomy do:

- Civilization 2, Warcraft 1&2, Command & Conquer, Dark Forces, Doom 2, Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Quake, Wing Commander

Super Gry

- Command & Counter Red Alert 160
- Wing Commander IV 130
- Megarace 2 80

Hardline

Gra przygodowa na podstawie filmu "Linia życia"

Hardcore

130

Erotyka - 20zł

- American Pie
- Asian Babes
- Cube 1-5
- Barb Cheeks
- Cheeky Chicks
- City of Sin
- Climax
- Gay Girls
- Homo Alone
- Hot Shot
- Julcy Joyride
- Luscious Lips
- Pussy Galore
- Sliding In
- Smashing
- Tight Squeeze
- Wide Open
- World of Pinups
- Cube 1-6
- World of Sex 1-10

Sex & Games 26-29

Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne i średnio 4 filmy, 1200 obrazków

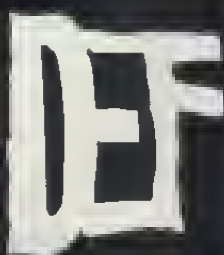
Fun & Games 13-28

Grafika, video, gry, muzyka, edukacja

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (patrz tabela) !!!

Blue Force Campaign Campaign 2 Elite Plus Megatraveller Pipomania Pacific Islands	Dogz CD Deluxe Pack 4
Little Devil	Silent Hunter 3D Ultra Pinball
Are You Ready & Alert	Assasin 2015 Chronomaster Civilization Fire Fight FX Fighter
Blown Away Breach 3 Jetfighter 2 Empire Soccer Iron Assault	Mad Dog MC Cree 1&2
Renegade Slip Stream 5000 System Shock Falcon AT	Mutant Penguins Onside Soccer Return Fire Shannara Iron Assault Space Hulk 2 Terra Nova Unnesesary Roughness

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!



Czy widzisz te ceny?



- Sprzedaż wysyłkowa
- Zamówienia realizujemy w 12 godzin
- Ceny zawierają VAT
- Pokrywamy koszty przesyłki
- Nasza oferta to ponad 1000 tytułów
- Programy PC, Amiga, PSX, Sega Saturn
- Katalog wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej i znaczka

Zamówienia listownie
przez kierownik pod adres:
00-144 Warszawa,
Al. Solidarności 82/152
FAX (22) 826-60-63
TEL (22) 826-60-62

Nie mylisz się, to wszystko prawda!

DK - Enc. Przyrody (PL)	159,-	Ace Ventura	TEL	Mega Six Pak	134,-	Magic Carpet II	39,-
DK - Historia Świata (PL)	158,-	C & C - Red Alert	144,-	MS Flight Simulator	180,-	Net Zone	39,-
DK - Jak to Działa (PL)	160,-	Heroes of M & M II	143,-	NBA '97	139,-	Pinball Extreme	39,-
Dyktańdo	89,-	KK'ND	137,-	NecroDome	150,-	Psychic Detective	39,-
Enc. PWN	220,-	Polanie CD	77,-	NFS II	135,-	Scorched Planet	39,-
Euro Plus - Angielski (1,2,3)	333,-	Settlers II - Miśje	67,-	Privateer II	148,-	Sim Ant	39,-
Euro Plus - Niemiecki (I)	189,-	War Craft II - Deluxe	174,-	Tomb Raider	134,-	Sim City	39,-
Word Translator - Multi (CD)	225,-	FIFA '97	130,-	A-Train	39,-	Sim Earth	39,-
		G-Name	125,-	Cyber Mage	39,-	Sim Farm	39,-
		HIND	125,-	Grand Prix Manager	49,-	Speed Haste	39,-
		MDK	134,-	Machivelli	39,-	SWAT (4 CD)	49,-

PROGRAMY KOMPUTEROWE

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.

PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78

Poszukujemy grafików i programistów (z rejonu Warszawy) do tworzenia gier! Oferujemy stałą współpracę i atrakcyjne warunki finansowe.

QTY NA UTWÓRZALACH	PC	45,50
ARCADY POOL	PC	70,50
BURNTIME	AM	45,00
DESERT WOLF	PC	30,00
DIGITAL WARRIOR	PC	30,00
DREAM WED	PC	30,00
EPIC PINBALL	PC	20,50
FUPER	PC	30,00
I DREAM DANCE FOREVER	AM	20,00
I-30 RECALCULATOR	PC	30,00
HAPPY 2000	PC	30,00
JAZZ JACKRABBIT	PC	30,00
K-50 HYDRA PL	PC	30,50
KAJKO I KOKOZ	PC	50,00
KINGMAKER	PC	24,50
KLIK AND PLAY PL	PC	40,00
LAMOS OF LORE	PC	38,00
LEGA POLSKA MANAGER 95	PC	30,00
LEGA POLSKA MANAGER 97	PC	40,00
OLIMPIADA 1996	AM	20,00
PIOTROWICZ 1998	PC	43,00
POLANIE PL	PC	50,00
SHADOW CASTER	PC	30,00
SKAUT WINTERMASTER	PC	44,00
SKAUT WINTERMASTER	AM	20,00
SUICIDE SPEED	PC	40,00
SWIFTUS	PC	40,00
WESLO URODZAJKA	PC	30,00
ZNAJA	PC	25,50

QTY NA UTWÓRZALACH	PC	45,50
ABSOLUTE ZERO	PC	134,00
ADAMANT	PC	130,00
ADAMANT 2	PC	130,00
ADAMANT 3	PC	130,00
ADAMANT 4	PC	130,00
ADAMANT 5	PC	130,00
ADAMANT 6	PC	130,00
ADAMANT 7	PC	130,00
ADAMANT 8	PC	130,00
ADAMANT 9	PC	130,00
ADAMANT 10	PC	130,00
ADAMANT 11	PC	130,00
ADAMANT 12	PC	130,00
ADAMANT 13	PC	130,00
ADAMANT 14	PC	130,00
ADAMANT 15	PC	130,00
ADAMANT 16	PC	130,00
ADAMANT 17	PC	130,00
ADAMANT 18	PC	130,00
ADAMANT 19	PC	130,00
ADAMANT 20	PC	130,00
ADAMANT 21	PC	130,00
ADAMANT 22	PC	130,00
ADAMANT 23	PC	130,00
ADAMANT 24	PC	130,00
ADAMANT 25	PC	130,00
ADAMANT 26	PC	130,00
ADAMANT 27	PC	130,00
ADAMANT 28	PC	130,00
ADAMANT 29	PC	130,00
ADAMANT 30	PC	130,00
ADAMANT 31	PC	130,00
ADAMANT 32	PC	130,00
ADAMANT 33	PC	130,00
ADAMANT 34	PC	130,00
ADAMANT 35	PC	130,00
ADAMANT 36	PC	130,00
ADAMANT 37	PC	130,00
ADAMANT 38	PC	130,00
ADAMANT 39	PC	130,00
ADAMANT 40	PC	130,00
ADAMANT 41	PC	130,00
ADAMANT 42	PC	130,00
ADAMANT 43	PC	130,00
ADAMANT 44	PC	130,00
ADAMANT 45	PC	130,00
ADAMANT 46	PC	130,00
ADAMANT 47	PC	130,00
ADAMANT 48	PC	130,00
ADAMANT 49	PC	130,00
ADAMANT 50	PC	130,00
ADAMANT 51	PC	130,00
ADAMANT 52	PC	130,00
ADAMANT 53	PC	130,00
ADAMANT 54	PC	130,00
ADAMANT 55	PC	130,00
ADAMANT 56	PC	130,00
ADAMANT 57	PC	130,00
ADAMANT 58	PC	130,00
ADAMANT 59	PC	130,00
ADAMANT 60	PC	130,00
ADAMANT 61	PC	130,00
ADAMANT 62	PC	130,00
ADAMANT 63	PC	130,00
ADAMANT 64	PC	130,00
ADAMANT 65	PC	130,00
ADAMANT 66	PC	130,00
ADAMANT 67	PC	130,00
ADAMANT 68	PC	130,00
ADAMANT 69	PC	130,00
ADAMANT 70	PC	130,00
ADAMANT 71	PC	130,00
ADAMANT 72	PC	130,00
ADAMANT 73	PC	130,00
ADAMANT 74	PC	130,00
ADAMANT 75	PC	130,00
ADAMANT 76	PC	130,00
ADAMANT 77	PC	130,00
ADAMANT 78	PC	130,00
ADAMANT 79	PC	130,00
ADAMANT 80	PC	130,00
ADAMANT 81	PC	130,00
ADAMANT 82	PC	130,00
ADAMANT 83	PC	130,00
ADAMANT 84	PC	130,00
ADAMANT 85	PC	130,00
ADAMANT 86	PC	130,00
ADAMANT 87	PC	130,00
ADAMANT 88	PC	130,00
ADAMANT 89	PC	130,00
ADAMANT 90	PC	130,00
ADAMANT 91	PC	130,00
ADAMANT 92	PC	130,00
ADAMANT 93	PC	130,00
ADAMANT 94	PC	130,00
ADAMANT 95	PC	130,00
ADAMANT 96	PC	130,00
ADAMANT 97	PC	130,00
ADAMANT 98	PC	130,00
ADAMANT 99	PC	130,00
ADAMANT 100	PC	130,00

QTY NA UTWÓRZALACH	PC	45,50
ADAMANT 101	PC	130,00
ADAMANT 102	PC	130,00
ADAMANT 103	PC	130,00
ADAMANT 104	PC	130,00
ADAMANT 105	PC	130,00
ADAMANT 106	PC	130,00
ADAMANT 107	PC	130,00
ADAMANT 108	PC	130,00
ADAMANT 109	PC	130,00
ADAMANT 110	PC	130,00
ADAMANT 111	PC	130,00
ADAMANT 112	PC	130,00
ADAMANT 113	PC	130,00
ADAMANT 114	PC	130,00
ADAMANT 115	PC	130,00
ADAMANT 116	PC	130,00
ADAMANT 117	PC	130,00
ADAMANT 118	PC	130,00
ADAMANT 119	PC	130,00
ADAMANT 120	PC	130,00
ADAMANT 121	PC	130,00
ADAMANT 122	PC	130,00
ADAMANT 123	PC	130,00
ADAMANT 124	PC	130,00
ADAMANT 125	PC	130,00
ADAMANT 126	PC	130,00
ADAMANT 127	PC	130,00
ADAMANT 128	PC	130,00
ADAMANT 129	PC	130,00
ADAMANT 130	PC	130,00
ADAMANT 131	PC	130,00
ADAMANT 132	PC	130,00
ADAMANT 133	PC	130,00
ADAMANT 134	PC	130,00
ADAMANT 135	PC	130,00
ADAMANT 136	PC	130,00
ADAMANT 137	PC	130,00
ADAMANT 138	PC	130,00
ADAMANT 139	PC	130,00
ADAMANT 140	PC	130,00
ADAMANT 141	PC	130,00
ADAMANT 142	PC	130,00
ADAMANT 143	PC	130,00
ADAMANT 144	PC	130,00
ADAMANT 145	PC	130,00
ADAMANT 146	PC	130,00
ADAMANT 147	PC	130,00
ADAMANT 148	PC	130,00
ADAMANT 149	PC	130,00
ADAMANT 150	PC	130,00
ADAMANT 151	PC	130,00
ADAMANT 152	PC	130,00
ADAMANT 153	PC	130,00
ADAMANT 154	PC	130,00
ADAMANT 155	PC	130,00
ADAMANT 156	PC	130,00
ADAMANT 157	PC	130,00
ADAMANT 158	PC	130,00
ADAMANT 159	PC	130,00
ADAMANT 160	PC	130,00
ADAMANT 161	PC	130,00
ADAMANT 162	PC	130,00
ADAMANT 163	PC	130,00
ADAMANT 164	PC	130,00
ADAMANT 165	PC	130,00
ADAMANT 166	PC	130,00
ADAMANT 167	PC	130,00
ADAMANT 168	PC	130,00
ADAMANT 169	PC	130,00
ADAMANT 170	PC	130,00
ADAMANT 171	PC	130,00
ADAMANT 172	PC	130,00
ADAMANT 173	PC	130,00
ADAMANT 174	PC	130,00
ADAMANT 175	PC	130,00
ADAMANT 176	PC	130,00
ADAMANT 177	PC	130,00
ADAMANT 178	PC	130,00
ADAMANT 179	PC	130,00
ADAMANT 180	PC	130,00
ADAMANT 181	PC	130,00
ADAMANT 182	PC	130,00
ADAMANT 183	PC	130,00
ADAMANT 184	PC	130,00
ADAMANT 185	PC	130,00
ADAMANT 186	PC	130,00
ADAMANT 187	PC	130,00
ADAMANT 188	PC	130,00
ADAMANT 189	PC	130,00
ADAMANT 190	PC	130,00
ADAMANT 191	PC	130,00
ADAMANT 192	PC	130,00

nie oszukuj się...



rozmiar się liczy

Akcja, Akcja, Akcja!!!

Talie podstawowe – 70 kart

CZAS: Już

MIEJSCE: Polska

WERSJA: Limitowana

KOSZT: 29,00 zł / Zestaw Podstawowy

ROZDAJĄCY: ISA Sp. z o.o.

ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa

KREDCHIP: PBK IX 0/Warszawa

konto 11101040-529194-2700-1-77



GRA KARCIANA
Już w sierpniu



FASA
CORPORATION

Shadowrun oraz Shadowrun Trading Card Game są znakami handlowymi FASA Corporation.
Copyright © 1997 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

SCORCHER

Wyścigi były zawsze mocną stroną Saturna. Doytono USA i Sega Rally to wspaniałe symulacje wyścigów samochodowych, zaś w Monx TI można z przyjemnością pościgać się motorami. No tym rynku istnieje jednak pewna luka, którą w wypadku Sony PlayStation znakomicie wypełniają dwie gry z serii wipEout. Mom tu na myśli wyścigi przyszłości, z wieloma ciekawymi i nowatorskimi pomysłami.

Saturnowa wersja wipEout nie jest tak dobra jak oryginalna. I właściwie nie wiadomo dlaczego – gra nie ma aż takich wymagań, aby Saturn nie mógł sobie z nią poradzić. Prawdopodobnie firma Psygnosis (której właścicielem wciąż jest Sony) nie chciało, aby wersja na PSX została po-

nie wykonanymi teksturami. Engine gry w bardzo małym stopniu przypomina ten znany z Amoka – tym razem piksele nie są tak wielkie, o animacja jest bardziej naturalna. Pojazdy mają niewielkie rozmiary, lecz wszystko jest dobrze wyeksponowane.

Chociaż Scorchier pod względami mocno przypomina wipEout, ma też własne, dość oryginalne pomysły. Należy do nich, przede wszystkim, sterowanie. Każdą właściwie czynność (poza homowaniem) może być wykonano z różnym natężeniem – służy do tego wiele przycisków. Gracz może skręcać w lewo lub w prawo mniej albo bardziej ostro. Jest również możliwość kontrolowania

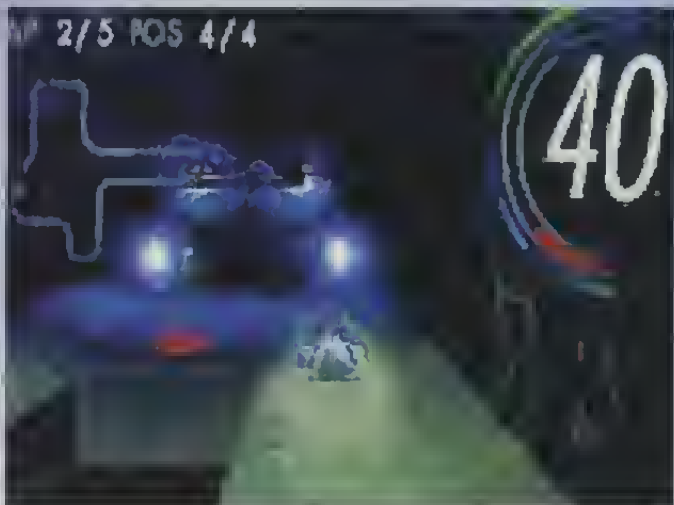
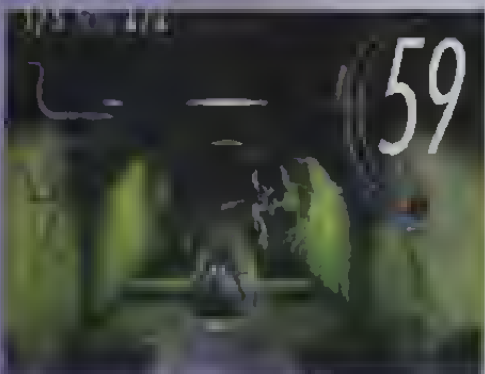
szybkości jazdy poprzez zwykłe przyspieszanie lub używanie dopalacza.

Z tym ostatnim wiąże się kolejny ciekawy pomysł autorów gry. Wszystkie trasy zawierają różne elementy utrudniające rozgrywkę – np. doły w drodze nie za-

nich i w rezultacie stracić dobrą pozycję.

Muszę pochwalić twórców gry za przygotowanie tros. Wszystkie tory są bardzo pomysłowo zaprojektowane (i mają minstwo pulapek). Sporo tu nie tylko dróg i przeszkód terenowych (borierki, drzewo, słupy itp.), ale również różnych tuneli. W zasa-

przekonać się, że jest piekielnie trudny. Podstawowa zasada to dobrze skonfigurowane klawisze (nie ma nic gorszego niż zostawianie się podczas jazdy: „a ten jest do czego?”) oraz niezłe oponowanie każdej trosy. Gdy spełnisz te dwa warunki, Scorchier jest Twój. Ostatnią wadą, o której jeszcze trzeba wspomnieć, jest zdecy-



konono. Jednak mimo swych słabości, wipEout pozostawia dotychczas najlepszą grą z gatunku, dostępną na Segę. Ostatnio doszedł jej nowy konkurent – Scorchier, wydany przez firmę Scavenger.

Głównym celem w grze jest oczywiście pokonanie konkurentów (łącznie jedzie czterech zawodników) w wyścigach przyszłości. Pojazd, wykorzystywany w grze, to pewien rodzaj motoru, otoczonego polem siłowym, dzięki któremu można względnie bezpiecznie pokonywać kolejne odcinki trasy. Sama gra jest bardzo ładnie zrobiona. Rzecz jasna, wszystko w trzech wymiarach, z wieloma precyzyj-

wsze powodują wypodnięcie z trosy, ale często blokują pojazd gracza na kilka chwil. Wtedy najlepiej użyć opcji skoku (jest to też dobry sposób na omijanie zwykłych przeszkód) lub wcisnąć turbo. Jest jednak pewien problem – zosoby dopalacza oraz możliwości skoku są ograniczone i trzeba je po drodze uzupełniać. Gdy już zbierzemy większą ich ilość, nie należy wtedy szaleć i używać, gdy tylko przyjdzie nam ochota. Lepiej zostawić coś na ciężkie chwile.

Jak się poruszać? Kluczem do sukcesu jest przede wszystkim bardzo dobra znajomość trasy. Warto więc spędzić kilka minut w opcji prokyty, zapamiętując kolejność zokrętów oraz miejsca, w których warto przyspieszyć. To bardzo ważne, ponieważ takich miejsc nie ma zbyt wiele. Tory w żaden sposób nie zabezpieczają pojazdu gracza przed wypodnięciem z trasy, a mają wiele ostrych zokrętów. Nie trudno więc przegapić jeden z

dzie każda troska kryje jakieś niespodzianki. Najgorszy z tego wszystkiego jest fakt, że w wypadku niepowodzenia zaczynamy od nowo nie wyścig, ale cały cykl (turniej). Bo wiem, jak w każdej chybą grze wyścigowej, mamy do dyspozycji tryb turniejowy, proktyk oraz bicie rekordów czasowych.




Podczas gry towarzyszy nam oczywiście muzyka – jak można się domyślić – techno. Chociaż nie wszystkie kawałki są odpowiednie (zdarzają się fragmenty usypiające), to niektórych słucha się z przyjemnością. Z drugiej strony – nie ma to to właściwie czasu, bo wiem ciągle trzeba się skupić na kierowaniu swoim bolidem. Z całej gry najstabilniej wypadają efekty dźwiękowe – dość słabo słyszalne, nie najlepszej jakości technicznej.

Scorchier nie jest grą łatwą. Wystarczy choć raz zagrozić, by

dowiadanie zbyt długi czas czekania na włączenie pauzy i późniejszy powrót do gry.

Chociaż z początku trudno zachwycić się Scorchierem, to gro wciąż. I mimo trudności, skomplikowanego sterowania i strasznie pogmatwionych tros – znakomito grafika (z płynną animacją), niezła muzyka i dobro grywalność robią swoje. Jeżeli kochasz wyścigi, pokochasz i Scorchera. Jeśli zaś nie jesteś fanem tego gotunku, zanim kupisz – zostaniesz się chwilę.

YuYo



Scavenger 1997

Bobmark

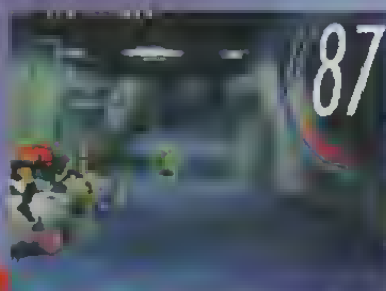
Wyścigi

Sega Saturn, PSX

Grafika: 86%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 82%



Nie jest to debiut na rynku. Wcześniej gra świeciła triumfy na automatach, stanowiąc spór konkurencji dla Virtua Cop 2. To ten sam gatunek gier - obserwując toczącą się na ekranie akcję, gracz musi za pomocą kursora (gdy gra joypadem) lub pistoletu powybić wszystkich przeciwników.

Tym razem wykorzystany został bardzo chwytliwy wątek. Tytułowa strefa 51 jest już niemal legendą wśród zwolenników teorii o istnieniu UFO. To właśnie w mieszczącej się tam bazie miały być przeprowadzane eksperymenty na przybyszach z kosmosu, których pojazd jakoby rozbił się w pobliżu Roswell równo 50 lat temu. Autorzy dodali kilka nowych „faktów”: dziwne, zmutowane istoty przejęły kontrolę nad

obecność innych członków specjalnej drużyny S.T.A.R.R., do której należy również kierowana przez nas postać. Jeśli któryś z ludzi będących sprzymierzeńcami gracza zostaje zastrzelony, powoduje to oczywiście stratę życia. Uniknięcie tego jest jednak w wielu wypadkach niemożliwe, bowiem członkowie naszej drużyny sami pchają się pod lufę, wyskakując z różnych dziwnych miejsc i tylko czekając na kulę. Nawiasem mówiąc, osoby grające człon-

Skąd bardzo dobre i szkoda, że tak rzadko występują na ekranie. Mam na myśli renderowane wybuchy, iskry i ogień. Wnoszą one bardzo wiele do gry i ożywiają akcję. Do ciekawych innowacji należy również jazda samochodem po terenie bazy wojskowej, czy... wózkiem widłowym po hangarze. Niestety, film to film i nie można samego pokierować takim wózkiem. A szkoda, mielibyśmy pierwszy taki symulator na świecie (może Zremb Commander?)

Wielu graczy (a było to, jak sądzę, celowe zamierzenie producentów) największą radość odczuje z odkrywania kolejnych niespodzianek w Area 51. A jest ich sporo - roz-

kilka sekund) należy wycelować lufę poza ekran monitora i nacisnąć spust. Niby nie trudnego, ale takie machanie w jedną i w drugą stronę strasznie rozprasza - trudno się wtedy skupić na pojawiających się na ekranie przeciwnikach. Z kolei joypad nie ma tej wady (wszystko jest obsługiwane za pomocą przycisków), ale za to czas „dojechania” na sylwetkę wroga kursorem jest dość długi - w międzyczasie można stracić życie.

Ktoś mógłby odnieść wrażenie, że gra jest bardzo dobra i właściwie nie ma się do czego przyczepić. Niestety, nie jest tak do końca - chociażby z racji przynależności gatunkowej. Area 51 jest grą, po którą nie sięga się zbyt często. Po odkryciu wszystkich dostępnych zakamarków nie znajdzie się tu już nic ciekawego. Niby to normalne, a jednak Virtua Cop 2 pozwalał na znacznie dłuższą zabawę. W każdym razie, jeżeli lubisz pomachać sobie pistoletem

przed ekranem telewizora, możesz zaryzykować kupno tej gry. Nie polecałbym jednak eksperymentowania („a co tam, może mi się spodoba”), jest duża szansa, że po jednym odłożysz tę ponad

200 zł na półkę.

YuYo



GT Interactive 1997

Comat

Strzelanina

Sega Saturn

Grafika: 88%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 66%



bazą i, jak wszyscy już się chyba domyślają, gracz musi przeprowadzić masową eksterminację Obcych.

Area 51 nie ma, jak np. Virtua Cop, wektorowej grafiki tworzonej w czasie rzeczywistym. W tym przypadku zastosowano nieco prostsze rozwiązanie - nakręcono film, na który zostały nałożone postacie, skrzynki, beczki itp. Muszę od razu pochwalić, że jakość zdjęć jest naprawdę znakomita. Wszystko jest bardzo ładnie wyrenderowane, oprawa graficzna wspaniała, efekt psuje tylko kilka szczegółów, np. nie najlepiej wykonani i słabo animowani Obcy nie komponują się dobrze z resztą grafiki.

Aby gra nie była zbyt łatwa, wprowadzono kilka elementów „urozmaicających”. Nie jest na przykład możliwe (jak w Virtua Cop 2) automatyczne przeładowywanie broni, wszystko trzeba robić ręcznie. Znacznie utrudnia to grę, ale można się przyzwyczaić. O wiele ciekawszym rozwiązaniem jest



ków grupy nie należą do najlepszych aktorów - niektóre sceny są po prostu nienaturalne. Szczególnie śmieszny początkowy filmik, gdzie żołnierz postury B.A. z „Drużyny A” przywołuje kilkuosobowy zespół S.T.A.R.R. tak szerokim gestem ręki, jakby stał za nim co najmniej korpus Marines. Ostatni drobiazg, który może zepsuć przyjemność grania, to przedstawienie śmierci Obcych. To chyba najgorszy element oprawy graficznej, najmniej dopracowany - obraz niebezpiecznego wroga, który ni z tego ni z owego po przyjęciu swojej porcji ołowiu rozchlapuje się wokół. może tylko śmieszyć...

Poza tym dalej wszystko jest już znakomitej jakości. Kamera przesuwana się płynnie z miejsca na miejsce, wrogie jednostki wyskakują z najmniej spodziewanych zakamarków, od czasu do czasu zdarzają się efekty specjalne.

maite bonusowe plansze, odślaniające się po wykonaniu danej czynności, np. po rozbić w jakimś pomieszczeniu wszystkich okien. Na początku trudno jest stwierdzić, co należy zrobić, aby uzyskać dostęp do takiej dodatkowej planszy, ze względu na dużą „interaktywność” gry i możliwość strzelania do wszystkich właściwie obecnych na ekranie obiektów.

Bawić się można za pomocą joypada i pistoletu. Przyznaję, że nie wiem, które rozwiązanie jest lepsze - oba mają zalety i wady. Jeżeli grasz pistoletem, radość z gry jest niewątpliwie znacznie większa, lecz obsługa tego urządzenia o wiele trudniejsza niż joypada. W celu przeładowania broni (średnio co

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Mam jakieś szczególnie szczęście do recenzowania przebojowych gier piłkarskich. Takim tytułem, zupełnie wyjątkowym i w ogóle najlepszym w swoim gatunku, był Worldwide Soccer '97 na Segę Saturn, a teraz mam przyjemność przedstawić grę, która jest królem piłki nożnej na maszynach domowych. International Superstar Soccer 64.

Oczekiwanie

FIFA 64 nigdy nie ustanowiła nowego standardu wśród gier związanych z piłką nożną. Ba, jest określana nawet jako jedna z najsłabszych z wydanych do tej pory gier na Nintendo 64.

ISS 64 od początku kreowana była na „gwiazdora” i na numer 1 wśród symulatorów futbolu. Teraz można już potwierdzić, że to prawdziwy hit i na pewno najbardziej rozbudowana gra piłkarska wszech czasów. I to nie tylko ze względu na znakomitą szatę graficzną (choć i to musi być brane pod uwagę), ale również dzięki bardzo realistycznej symulacji zachowań zawodników na boisku.

Oczy, uszy i takie tam...

Cóż ja mam właściwie napisać? Nie da się wymyślić niczego innego, niż w przypadku poprzednich hitów na N64, np. Super Mario 64 czy Turok. Wykonanie ISS 64 jest po prostu perfekcyjne. Ale po kolei – zaczniemy od grafiki. Skoro N64 – to oczywiście trójwymiarowe, teksturowane postacie. Ale nie są to już znane z innych gier nieforemne bryły, w których tylko przy dużej wyobraźni można było dostrzec ludzkie kształty. Tutaj zawodnicy mają odpowiednie proporcje, a tworzące ich tekstury są

znakomitej jakości. Oczywiście, w wypadku symulatora piłkarskiego wygląd to nie wszystko, wiele bowiem zależy od animacji. I tu nie będę oryginalny – jest ona oszałamiająco płynna i dokładna. Zawodnicy „zachowują się” na boisku dokładnie w taki sam sposób, jaki mamy okazję podziwiać na transmisjach meczów (wszystkie zwody, kopnięcia, a nawet faule wyglądają niemal tak, jakby na ekranie monitora wykonywał je żywy zawodnik).



Równie efektownie przedstawione są warunki atmosferyczne. Deszcz, śnieg oraz np. gra w nocy, przy sztucznym oświetleniu – to konieczność zastosowania zupełnie różnych taktyk. W deszczu zawodnicy ślizgają się po mokrej trawie, tak samo (lecz w o wiele szerszym zakresie) na zasneżonym boisku – trzeba grać niezwykle ostrożnie i równie delikatnie obchodzić się z piłką. Natomiast w sztucznym oświetleniu znacznie zmniejszona jest „czytelność” przeprowadzanych akcji – gorsza widoczność na boisku, rzucane przez zawodników cienie i tym podobne przeszkody. Łatwo wtedy stracić piłkę z oczu i może ona zostać przejęta przez graczy drużyny przeciwniej.

W przystosowywaniu gry do potrzeb poszczególnych graczy bardzo przydają się możliwości zmiany ustawienia kamer. Dokonuje się tego na dwa sposoby:

zmiana kąta nachylenia nad powierzchnią boiska oraz oddalenie kamery od akcji. Szczególnie ten drugi sposób jest szalenie ważny – powoduje bowiem natychmiast zauważalną zmianę dynamiki akcji, co daje możliwość doboru odpowiedniego (do umiejętności) stopnia trudności.

Zaskoczony byłem faktem, jak urozmaicona jest ścieżka dźwiękowa International Superstar Soccer 64. Wydawać by się mogło, że ze względu na niewielką pojemność kartridża

Realizm

Wspomniałem przed chwilą o nazwiskach zawodników. Jak można się łatwo domyślić, nie ma tu prawdziwych składów występujących drużyn. Jak zwykle, najbardziej śmieszają nazwiska polskich graczy – np. jednym z głównych zawodników naszej drużyny jest niejaki Gierek. Być może to jakieś nowe posunięcie trenera polskiej kadry... Nigdy nie mogłem zrozumieć, dlaczego autorom nie zależy na zwiększaniu realizmu gry, a co za tym idzie – jej atrakcyjności, właśnie poprzez umieszczanie prawdziwych danych zawodników.

Na szczęście, czego autorzy nie dopatrzeli w kwestii nazwisk, to zrekompensowali we wszystkich pozostałych aspektach gry piłkarskiej. Przede wszystkim, ogromny jest wybór rozmaitych zagrań dostępnych graczowi. Właściwie każda używana przez zawodowych piłkarzy zagrywka znalazła swe miejsce w ISS 64. Ważne jednak, by już na samym początku gry wybrać sobie optymalne ustawienie przycisków – niewłaściwe grozi kontuzją palców. Tutaj, niestety, wychodzi na jaw pewna niewygodność przy konieczności używania wszystkich niemal przycisków joypada jednocześnie. Trzeba bowiem operować joystickiem analogowym, a jednocześnie trzymać przycisk biegu, podawać do kolejnego zawodnika, w końcu strzelać... Dlatego warto trochę poćwiczyć w opcji treningu, aby dobrać odpowiednie ułożenie klawiszy.

Kiedy już dokonamy tej, jak się później okaże, nietrudnej (choć ważnej) sztuki, możemy poćwiczyć trochę we wspomnianej opcji treningu. Ma kilka wariantów, w tym oczywiście ćwiczenie zagrań. Tu widać ogromne rozbudowanie gry – właściwie z każdej, nawet najtrudniejszej sytuacji można znaleźć jakieś wyjście. Dlatego właśnie gracz ma do dyspozycji kilka rodzajów podań, strzał zwykły, lob, wślizgi itd. Wszystkie te czynności wykonywane są na dodatek w różny sposób, w zależności od tego, w którym miejscu boiska znajduje się zawodnik, w jakim kierunku jest zwrócony itp. Przesuwa to część obowiązków związanych

autorzy „skazani” będą na kilka efektów dźwiękowych, może jakąś muzykę odgrywaną w tle i nic więcej. Tymczasem (kolejna miła niespodzianka) oprawą dźwiękową gra wcale nie ustępuje tytułom na inne platformy, wydawanym na krążkach CD. Na początku, podczas przechodzenia przez kolejne menu, wita nas bardzo ładna muzyka.

Największa niespodzianka czeka jednak już po rozpoczęciu gry. Na kartridżu znalazło się tak wiele (i to dobrej jakości) różnych okrzyków publiczności! A najbardziej zaskakuje komentator. Podczas całego meczu z głośników dobiega jego głos, omawiający dziejące się na boisku rzeczy. Oczywiście, nie było możliwe użycie w relacji nazwisk wszystkich zawodników (zresztą i tak niewiele by to dało) – autorzy musieli się posługiwać ogólnymi zwrotami typu „player” czy określeniami pozycji, na jakiej gra dany zawodnik. Fakt jest jednak faktem – ISS 64 ma jedną z najbardziej dynamicznych ścieżek dźwiękowych, jakie dane mi było słyszeć.



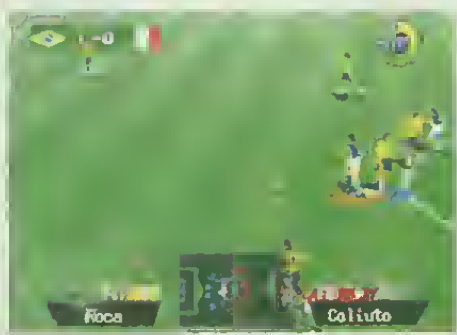
z doбором odpowiedniego zagrania na konsolę.

W większości dostępnych do tej pory tytułów piłkarskich na wszystkie chyba platformy sprzętowe istniał jeden podstawowy problem związany ze strzelaniem gola – bramkarz był albo wszechmocny i wylatywał wszystkie bez wyjątku piłki zmierzające do bramki, albo też przepuszczał byle szmatę strzeloną z drugiej strony boiska. Tutaj sytuacja jest w pewnym stopniu znormalizowana, czyli bramkarz, zwykle dość sprawny, ma chwile „zamyślenia” i zdarza mu się wpuścić dość łatwego gola. Trzeba jednak zaznaczyć, że jakość gry bramkarza w dużym stopniu zależy od „jakości” całej drużyny. Dlatego nigdy bramkarz polski nie będzie bronil lepiej niż reprezentant Niemiec.

Stopniowanie trudności w International Superstar Soccer opiera się po części na doborze odpowiedniej drużyny. Można

mi drużynami, np. Niemcy czy Holandia.

Z realizmem w grze łączy się również pewna swoboda zachowań. W wypadku gry piłkarskiej wiąże się to z faulowaniem, podcinaniem i innymi, podobnymi zagraniami. Jak się już zdążyłem zorientować, autorzy ISS 64 hołdują idei jak największej swobody dla gracza. Dlatego możliwe jest dokonywanie fauli podczas gry, ale nie tylko. Pewną formą odreagowywania stresu związanego z nieudaną akcją może



więc sobie wyobrazić, jaka była moja frustracja, gdy rozpocząłem grę z polską drużyną (co ze względów patriotycznych jest zrozumiałe). Do mojej bramki wpadało po kilka goli na mecz, podczas gdy ja wykonywałem może ze dwa, nieudane oczywiście, rajdy na bramkę przeciwnika. W związku z tym radziłbym jednak zacząć zabawę od gry silniejszej-

być na przykład... nokautowanie bramkarza drużyny przeciwniej, podczas gdy on stara się wybić piłkę spod swojej bramki. Możecie to sobie wyobrazić? Bramkarz trzymający ją właśnie wykopać w dalekie rejony boiska i piłkarz drużyny przeciwniej, walący go na odlew w twarz.

Widok przewracającego się bramkarza za każdym razem budzi we mnie podziw dla autorów – właśnie za to, że umieli wprowadzić do swojego produktu tak wiele szczegółów, urozmaicających grę. Oczywiście, za wspomniane wyżej zachowanie zawsze czeka kara – podbiega sędzia główny i wzburzony pokazuje

zawodnikowi kolorową kartkę. Nie warto więc robić podobnych „przedstawieli” podczas uczestniczenia np. w pucharach, bo może się to skończyć ograniczeniem składu drużyny w następnych meczach.

Piłka w grze

Zanim przejdziemy do omawiania samej rozgrywki, warto przez chwilę spojrzeć na dostępne rodzaje gier. Nie jest to bowiem zestaw standardowy.

Owszem, większość opcji jest dobrze znana z innych piłkarskich tytułów. Są to m.in.: rozgrywanie pojedynczych meczów, uczestnictwo w międzynarodowych pucharach i ligach (są to jednak imprezy „no name”) oraz, oczywiście,

wspomniany już trening (gdzie można ćwiczyć zagrywki oraz stale fragmenty meczu). I dochodzimy do najbardziej oryginalnej i niespotykanej opcji – scenariuszy.

Co to takiego? Po prostu zestaw rozmaitych sytuacji „co by było, gdyby...”. Jest tych scenariuszy aż szesnaście, o bardzo różnicowanym stopniu trudności. Możemy więc wybrać jedno z łatwiejszych zadań, na przykład utrzymanie prowadzenia jakąś silną drużyną. Dostępne są również scenariusze bardziej skomplikowane: grając słabszym zespołem przeciwko silnemu przeciwnikowi, na dwie minuty przed końcem gry odzyskać prowadzenie. Sami przyznacie, że są to już opcje dla bardzo zaawansowanych graczy. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by próbować swych sił w prostszych i mniej skomplikowanych scenariuszach.

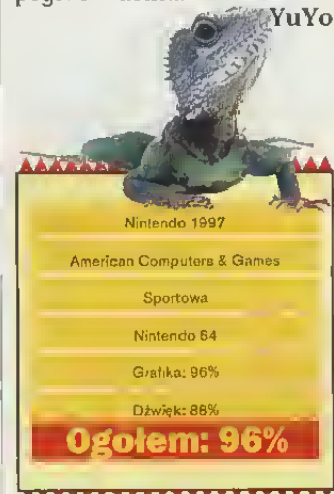
Skoło przedstawiłem już wszystkie najważniejsze opcje, pora chyba na informacje o głównej części International Superstar Soccer 64, czyli po prostu o meczu. Jak wspomniałem, jest dopracowany wręcz perfekcyjnie zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej, a ponadto bardzo realistyczny. Dobrze została rozwiązana kwestia stałych fragmentów gry. Podczas wykony-

wania rzutów wolnych lub różnych graczy może decydować o wszystkich parametrach strzału – kierunku, sile itp. Wspominałem o tym, bowiem nie każda gra piłkarska pozwala na taką swobodę. Bardzo ciekawie zostały też rozwiązane rzuty karne. Gracz wykonujący taki rzut porusza niewielkim kwadracikiem (symbolizującym oczywiście kierunek, w jakim chce wystąpić piłkę) na tle bramki. W tym samym czasie swoim kwadratem operuje bramkarz. Obrona sprowadza się do tego, aby bramkarzowi, w chwili oddania przez gracza strzału, udało się swoim kwadratem idealnie pokryć kwadrat strzelającego. Być może brzmi to trochę skomplikowanie, ale metoda jest bardzo prosta i dobra.

Rzecz jasna, jak w wypadku każdej gry sportowej, najlepiej grać w ISS 64 w kilku. Wykorzystano tu naturalnie możliwość podłączenia aż czterech joypadów, lecz również podczas gry w dwie osoby ISS sporo zyskuje. Z drugiej strony, trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja i strategia graczy sterowanych przez konsolę są na wysokim poziomie. O ile zwycięstwo z Polską nie następcza większych trudności, to pokonanie Brazylii (na wyższym poziomie trudności) jest wyczynem. Wszystkie akcje można oczywiście obejrzeć na powtórkach. I trzeba przyznać, że właśnie w opcji „replay” widać potęgę graficzną ISS 64. Nawet największe zbliżenia nie powodują żadnej pikselizacji, rozmazania itp.

Moim skromnym zdaniem, International Superstar Soccer 64 jest w tej chwili najlepszą grą sportową, w jaką można pograć w domu.

YuYo



MARIO KART 64

Na tę grę czekałem właściwie od chwili, w której dostałem do testowania konsolę Nintendo 64. Mając stały dostęp do zachadnych czasopism – czyli do filmików umieszczonych na dołączanych do nich kasekach – wiedziałem mniej więcej, czego się spodziewać. Moja ciekawość wpływała z faktu, że w poprzednie „wcielenie” Mario Kart sporo pogrywałem na 16-bitowym Super Nintendo i, abok serii Dankey Kang Cauntury, była ta sama ulubiana gra.

W wersji 64-bitowej gra jest oczywiście przeniesiona w trzy wymiary. W wypadku Mario Kart było to o tyle łatwe, że nawet starsze wersje gry były częściowo 3D. Dlatego też zamiast zupełnej rewolucji, jak w Super Mario 64, mażna się była spodziewać „jedynie” nowej grafiki, jakichś dodatków itp. Efekt starań autorów nowej wersji Mario Kart z jednej strony zasługuje na podziw, z drugiej zaś – nieco rozczarowuje.

Trasy, czyli to co decyduje, że gra nie znudzi się zbyt prędką, są bardzo porządnie zaprojektowane, a w kilku przypadkach nawatarskie. Łącznie jest aż szesnaście: cztery różne puchary, po cztery trasy w każdym. Wszystkie zawierają jakieś elementy trójwymiarowości i, chociaż nie mają nadmiaru tekstur, ogólnie robią bardzo dobre wrażenie (ta samo zresztą było z Super Maria 64 – mimo pewnego ubóstwa tekstur, ogólny wygląd gry zachwycał).

Dość nietypowo są za ta wykonane postacie uczestniczące w wyścigu. Są to bohaterowie znanych gier Nintendo (Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong, Yoshi itd.), jednak nie wykonani w pełnych trzech wymiarach. Spasób przedstawienia postaci jest trochę dziwny – to nie teksturowana bryła, lecz obracany sprite. Szczerze mówiąc, autorzy mogli się tu lepiej wykazać. Na szczęście, animacja jest bardzo płynna (z wyjątkiem trybu gry w cztery osoby) i tuszuje wady.

Muzyka towarzysząca grze chwilami bardzo przypomina tę z Super Maria 64. Nic dziwnego, abie gry wykonane są w tym samym, nieco dziecinny, ale przede wszystkim zabawnym klimacie. Proste i jednocześnie pasujące do grafiki melodie mogą jednak po pewnym

czasie stać się nieco denerwujące. Na szczęście, można je wyłączyć i delektować się jedynie odgłosami samego wyścigu. Odgłosami bardzo porządnie wykonanymi i, co ważne, nie rozprasającymi uwagi.

Mario Kart 64 to nie tylko wyścigi. Ta przede wszystkim nieustająca bitwa o wyższe miejsce, lepszy czas itp. Na szczęście, w walce a lepszą lokatę gracze nie są skazani jedynie na swaje bolidy. Na każdej trasie leży mnóstwo znaków zapytania, przez które należy przejechać – wtedy nasz gokart zostanie wyposażony w nowe akcesoria. Zazwyczaj jest to jakaś broń, np. rakiety, które mają formę

by poznać większą i zrozumieć ich działanie.

Jedną z zalet Nintendo 64, w porównaniu z konkurencyjnymi konsalami, jest posiadanie aż czterech złączy joypada. Dlatego każda niemal gra – Mario Kart 64 także – ma opcję gry w kilka osób. I mimo że N64 to konsala o ogromnych możliwościach, przy czterech graczach animacja zaczyna wyraźnie skakać. Psuje to nieca zabawę, uniemożliwia bowiem precyzyjne kierowanie pojazdem – niezbędne, aby zająć dobrą lokatę. Wystarczy jednak przełączyć się w tryb

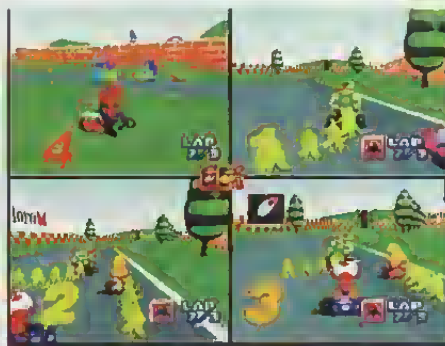
moje wymysły, bowiem potwierdziły to wszystkie znane mi osoby, które miały z nią kontakt. W czym przejawiają się „oszustwa” gry? W tym, że nieważne, o ile gracz wysforuje się da przadu – zawsze znajdzie się jakiś pojazd sterowany przez konsalę, który albo wyprzedzi go tuż przed metą albo będzie się usilnie starał to uczynić. Nie byłoby problemu, gdyby konsolowi „konkurenci” wygrywali uczciwie – zbierając leżące na drodze dodatki.

Na szczęście tryb Battle Mode (dla kilku graczy) jest wolny od tych wad. Chodzi w nim tylko i wyłącznie o fizyczne wyeliminowanie przeciwnika, nie ma bowiem linii startu czy mety. Każdy uczestnik ma po prostu trzy baloniki symbolizujące życie, pa utracie których przegrywa. Na potrzeby Battle Mode stworzono

cztery dodatkowe plansze, a różnych poziomach trudności i urozmaiconym wyglądem.

Czy więc Mario Kart 64 jest grą dobrą tylko i wyłącznie wtedy, gdy gra się w kilku (ewent. tylko we dwóch)? Chyba tak – wtedy nawet szachrajstwa komputerowych przeciwników łatwiej znieść. Faktem jest jednak, że pad tym względem autarzy się nie popisali. A szkoda, ba gdyby nie to, Mario Kart 64 otrzymałaby znacznie wyższą notę.

YuYo



odrzuconych... skorup i różny sposób działania. Rakiety zielone po wystrzeleniu będą odbijać się od napotkanych obiektów, aż w końcu trafią na pojazd któregoś gracza. Z kolei skorupy czerwone to rakiety samonaprowadzające się na cel. Ten ostatni musi być jednak w miarę blisko, bowiem rakiety dążą do wragów najkrótszą drogą. Są również inne elementy wyposażenia, np. skarki ad bananów (zastosowania nie trzeba chyba tłumaczyć) oraz grzybki-dapalące. Nie ma tu miejsca, aby wymienić wszystkie – zresztą wystarczy zagrać kilka razy,

trzech graczy, by pozbyć się problemu – gra adzyskuje poprzednią jakość.

Trzeba przyznać, że nawet przy wykorzystaniu opcji gry we dwóch, Mario Kart 64 dużo zyskuje. Oczywiście, najwspanialsza jest zabawa w Battle Mode, ale i zwykłe wyścigi robią się znacznie ciekawsze – zawsze przyjemniej wygrać z siedzącym obok człowiekiem niż z maszyną. A skoro już jesteśmy przy wygrywaniu, to pora na przedstawienie największej, moim zdaniem, wady Mario Kart 64. Gra oszukuje. Tak, ni mniej, ni więcej – oszukuje. I nie są to jedynie

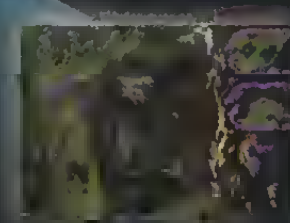
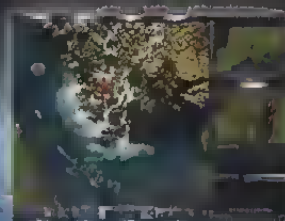


Nintendo 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 89%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 74%

RZECZYWIŚTOŚĆ
TO TWÓJ NAJGORSZY KOSZMAR
ONI NADESZLI ...

CONQUEST EARTH

FASCYNUJĄCE POŁĄCZENIE W JEDNEJ GRZE SZTUKI WALKI, STRATEGII I UMIEJĘTNOŚCI PRZEŻYCIA



EIDOS
INTERACTIVE

www.mirage.com.pl

© 1997 Delta Design Interactive. © 1997 Eidos Interactive Ltd. All rights reserved.

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1558, 616 1651, 617 9321



Renesans

Tak, Moi Drodzy, na rynku amigowym pawali rozpoczyna się odwilż – zarówno dla oprogramowania profesjonalnego, jak i rozrywkowego. Zapowiadanych jest naprawdę wiele znakamitych tytułów, ale właśnie – na razie jedynie zapowiadanych. Dla mnie to niemały problem – czytać wspaniałe wiada-

omości a nadchodzących grach i jednocześnie nie widzieć żadnego gotowego, wartego uwagi produktu... Dlatego też zdecydowałem się na „newsową” formułę bieżącego odcinka działu Amiga.

Czy na pewno rozpoczyna się 7 tłustych lat dla amigowych graczy? Moim zdaniem, tak. Dawadów nie trzeba szukać daleko, wystarczy popatrzeć na zapowiadane tu tytuły lub zasiąść przed komputerem i odwiedzić stronę

WWW Gambler On-line. Tam znajdziecie jeszcze więcej informacji.

Zatem do „przeczytania” za miesiąc – może już będą recenzje przedstawianych tu tytułów... W następnym numerze pastaram się również zamieścić obszerny artykuł o tym, jak wykorzystać Amigę jako Macintasha (oczywiście za pomocą emulatora ShapeShifter) – również da grania.

yuyo@lupus.waw.pl

Explorer 2260

Wszyscy tęsknimy za czasami, kiedy od gier na Amigę uginają się półki w sklepach komputerowych, zaś na monitorach królowała... Frontier. Tak, to wspaniałe połączenie wielu gatunków do tej pory może być uważane za wzór gry ekanomicznej. Na szczęście, już niedługo będziemy mogli latać w kosmosie, hondlować itd. – dzięki nowemu tytułowi, Explorer 2260.

Jak wiele zapowiadanych produktów, tak i ten miał się ukazać już jakiś czas temu, lecz tzw. przeciwności losu spowodowały, że będzie można w niego pograć dopiero jesienią bieżącego roku. Warto jednak czekać, bowiem Explorer 2260 jest grą bardzo rozbudowaną i interesującą pod wieloma względami.

Bardzo mocna jest warstwa merytoryczna. Podczas kosmicznych podróży z planety na planetę będziemy poznawać dziesiątki rozmaitych historii, nie tylko stanowiących tło fabularne. Gracz będzie mógł w nie ingerować i przeżywać wspaniałe przygody.

Gra zawiera mnóstwo rozbudowanych informacji o dostępnych urządzeniach, zjawi-

skach i strukturze świata przyszłości. To chyba najbardziej kompleksowo przygotowano gra od czasów Frontiera.

Grafika ma być także silnym punktem Explorera 2260. Znakomicie wykonana – wszystko w pełnych trzech wymiarach, z dużą liczbą szczegółów i płynną animacją (oczywiście, tylko na tych mocniejszych konfiguracjach Amigi). Oczarować ma nawet wspaniałe wyrenderowane intro.

Podczas samej rozgrywki gracze nie będą mogli narzekać na brak atrakcji. I to nie przeżywane przygody będą esencją gry, lecz handlowanie towarami oraz przeprawy z planety na planetę. W tej chwili wydoje się, że w wielu aspektach Explorer przypominać będzie Frontier – i bardzo dobrze, należy się wzorować na najlepszych poprzednikach.

Nie wiadoma jeszcze, jaka konfiguracja Amigi będzie potrzebna do odpalenia Explorera. Mażna oczywiście przyjąć, że im silniejszy sprzęt, tym gro będzie lepiej dziolać. Ale czy np. no procesorze 030 będzie można grać już w miarę komfortowo?

Forgotten Forever

Z każdym miesiącem paja-wia się coraz więcej informacji o tym tytule. Jeszcze jakiś czas temu nie było wcale pewne, czy autorom uda się stworzyć coś podobnego chociażby do Dune 2, teraz zaś wiadomo, że Forgotten Forever będzie stanowić konkurencję nawet dla osławionego Command & Conquer.

W chwili obecnej gra nie znajduje się jeszcze w stadium końcowym, lecz nie pozostało już wiele do zrobienia. Lada chwila możemy spodziewać się grywalnej wersji demo Forgotten Forever, którą oczywiście umiścimy na kompaktce Gamblera.

A teraz o atrakcjach, oferowanych przez FF. Będzie tam kilkadziesiąt jednostek dostępnych graczowi i kom-

ne), czy gra będzie wykorzystywała możliwości zabawy przez Internet. Z całą pewnością przedłużyłoby to jej żywot i umożliwiło wielu miłośnikom Forgotten Forever



rozgrywanie między sobą patyczek. Wymagania sprzętowe – prawdopodobnie minimalną konfiguracją, na której FF ruszy, będzie Amigo wyposażona w procesor 030 i 4 MB RAM, oczywiście z kartą graficzną lub układami AGA. Gra ma być wydana na krążku CD i nie zostało jeszcze podjęto decyzja, czy będzie także wersja przeznaczona tylko dla posiadaczy twardych dysków.

Jeżeli chcecie zasięgnąć szerszych informacji, polecam podróżyć do Internetu. Oficjalna strona grupy Charm Design, twórców Forgotten Forever, mieści się pod adresem:

<http://dragan.klte.hu/~zavacki/>



puterowemu przeciwnikowi. Rozgrywka ma się toczyć na sześciu zupełnie różnych terenach, wliczając w to – przedstawione na zdjęciach obok – pustynię i tereny polarne. Z ostatnich nawaści: każdy pojazd będzie miał trzy paski informujące o poziomie paliwa, energii oraz amunicji.

Nie jest jeszcze pewne (choć bardzo prawdopodob-



Gilbert Goodmate

Choć na razie wszyscy miłośnicy przygód czekają przede wszystkim na amigową wersję Mysta, nie należy odwracać się od innych ciekawych tytułów. Na przykład, pierwszej amigowej produkcji grupy Prelusion – Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria.



Gra zapowiadana jest od około dwóch lat, kiedy to przedstawiono światu pierwsze obrazki z tworzonej wersji. Wtedy wydawało się, że gra bliska jest ukończenia, lecz trzeba było czekać aż do tej chwili, aby dowieść się jakichś nowych szczegółów.

Grafika jest w pełni rysowana, w bardzo dobrym stylu, zbliżonym do tego z przy-

godówek LucasArts. W ogóle cały wygląd gry – ekran akcji, menu, nawet animacje – jest podobny choćby do Mankey Island. Sterowanie jest proste, zastosowano bowiem sprawdzony już od wielu lat system point-and-click, z opcjami wybieranymi z menu. Niestety, Gilbert Goodmate działać będzie jedynie w niskiej rozdzielczości, co nieco rozczarowuje, gdy przypomnimy sobie inne, wydane już lub dopiero zapowiadane, amigowe przygodówki.

Fabula jest co najmniej dziwna. Historia opowiada o dzielnym bohaterze, którego dziadek jest obwiniany o kradzież gigantycznego... muchomora i grozi mu śmierć. Łatwo się domyślić, że właśnie gracz ma uratować głowę dziadka. Nie będzie to łatwe, czas szybko płynnie (bohater musi odnaleźć

muchomora w ciągu tygodnia), a gracz ma do rozwiązania wiele zagadek. Spotka też sporo ciekawych niespodzianek.

Z danych, jakie posiadam, nie można niestety wywnioskować, jaki będzie poziom trudności gry, nie ma też niczego o problemach do rozwiązania. Pozostaje mieć nadzieję, że nie będą to kolejne przygody w rodzaju: „podnieś telewizor, wrzuć go do beczki z farbą a dostaniesz dziurawy kalosz, który...”.

W każdym razie dobrze, że na rynku przygód będzie jakaś, choćby niewielka, konkurencja. Zresztą niedługo bę-



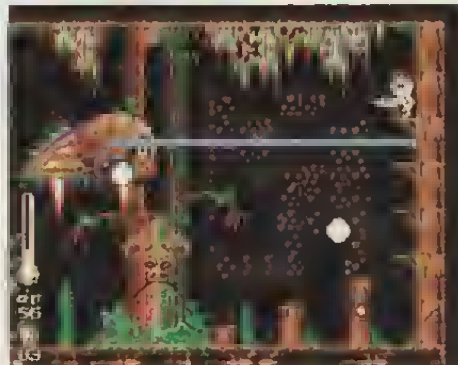
dzie można się spodziewać gry z pogranicza przygodowych i RPG, jednak z trójwymiarową grafiką – Trapped 2.

Sword

Niemiecka firma Titan Computer powinna być znana polskim graczom głównie z tego, że zainteresowała się polską grą Brain Killer (recenzja w Gamblerze 7/97). Tymczasem okazało się, że to nie jest jedyny projekt firmy Titan i już niedługo pojawią się kolejne tytuły przez nią wydane. Jednym z nich będzie gra Sword.

Jak zapowiada wydawca, ta propozycja ujrzy światło dzienne w sierpniu tego roku. Sword jest grą przygotowywaną przez grupę Serio Comic; należy do lubianego szczególnie przez młodszych graczy gatunku gier platformowych. Nie będzie to jednak gra przeznaczona wyłącznie dla najmłodszych, a to z powodu dużej liczby łamigłówek, jakie czekają

na gracza. Fakt ten zbliża Sword bardziej ku grom logicznym niż zręcznościowym (choć, oczywiście, skakanie po platformach będzie główną częścią zabawy).



Sword zostanie wydany w dwóch wersjach. Jedna będzie przeznaczona dla starszych modeli Amigi, z kośćmi ECS, druga – dla maszyn z układami AGA. Ta druga będzie się wyróżniała również tym, że wyjdzie wyłącznie w wersji kom-

paktowej. Będzie miała znacznie lepszą grafikę postaci (zarówno głównego bohatera gry, zabawnego chłopca, jak i przeciwników) oraz mnóstwo samplowanych rozmówek (szczególnie interesujące, zważywszy na przynależność gatunkową gry), filmy między poszczególnymi poziomami, więcej ra-

dzajów wrogów, animowane tła i inne dodatkowe atrakcje. Widać więc, że grupa Serio Comic postanowiła wspierać głównie Amigi z chipsetem AGA.

W przypadku platformówek najważniejsza jest grywalność. Jak można przypuszczać z pierwszych zapowiedzi, będzie ona równie dobra jak wykonanie graficzne. Autorzy postavili na logikę gracza, więc czynności będą wykonywane niemal intuicyjnie. Więcej o grze: <http://www.vossnet.de/titanhb/>

Phoenix

Mam przyjemność zapowiedzieć kolejną grę będącą znakomitą mieszanką gatunków. W pewnym sensie może przypominać zapowiadaną obok grę Explorer 2260, lecz wydaje się, że będzie mieć bardziej rozbudowaną warstwę ekonomiczno-strategiczną.

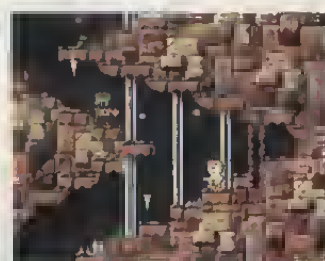
Znosi się na to, że Phoenix będzie grą dobrze dopracowaną (jest już robiony około 2 lat). Gracz ma podróżować między galaktykami, walczyć z kosmicznymi piratami, ale także wypełniać powierzane mu misje oraz, oczywiście, handlować towarami.

Phoenix będzie wymagał przynajmniej Amigi z kośćmi AGA (będzie również support dla kart graficznych), procesorem 68030/50, 4 MB pamięci oraz, w zależności od wersji, twardym dyskiem lub napędem CD. W zamian gracz otrzyma bogatą szatę graficzną wykorzystującą tryby AGA, z grafiką 3D tworzoną w czasie rzeczywistym i dodatkowo z mnóstwem renderowanych obrazków oraz animacji służących jako przerywniki.



Da zwiedzenia będzie ponad 15 planet, handlować będzie można również ponad piętnastoma towarami. W porównaniu choćby z Frontierem nie jest to duża, lecz autorzy zapowiadają dobrą zabawę. Ma temu pomóc wyposażenie Phoenixa w opcje łączenia się przez Internet, co na Amidzie jest jeszcze bardzo rzadko spotykane (a szkoda, wszakże dla pecetów wytworzył się już cały rynek gier on-line).

Dodatkowe informacji można znaleźć w Internecie, na stronie WWW Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>



Różni się umiejętności i technologia, by pomóc swoim ludom skolonizować galaktykę. Zapracuj na stali kosmicznej, by bronić swojego imperium polną flotą gwiazdową. Handluj z obcymi rasami, odkrywaj i kolonizuj nowe planety.

MASTER OF ORION II 139,99 zł

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu 24 godzin!!
Ceny w złotych,
zawierają VAT,
gwarantowane do 1.10.97.

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka
bezpłatnie
już od 89 zł!!!!

PC CD-ROM GRY

MEGAPAK 7
Na 11 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Read Rash (Win 95), Earthworm Jim (Win 95), Caesar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Guba (Win 95), Massio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2, CreepingT. Wielostronkowa instrukcja po polsku.

MEGAPAK 7 169,99 zł

Z
Ta nowa gra wojenna to szybkie i zadziwe wyścigi po terytorii i surowce na głębi nieprzebadanych planetach. 6 typów robotów o unikalnych osobowościach, 11 rodzajów sprzętu (czołgi, wyrzutnie rakiet) na 20 podemach z opcją gry w sieci dla 4 graczy.

79,99 zł

CRUSADER NO REGRET 59,99 zł
Wyrównaj rachunki z potęgą nimb Świątym Konserktom. Tyko twój instynkt, zwinność i siła ognia pozwolą Ci przebrnąć. Używając 18 rodzajów niszczących broni, zbądź 10 wielopostaciowych środków. Uratuj paupkę i odkrywaj tajemnice przeciwników.

59,99 zł

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES 34,90
7 DNI 7 NOCY 42,90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.
ARNIE II 29,90
4 misie i komandosi Arnego.
BATTLE ISLE 29,90
Gra strategiczna.
CRAZY CARS II 24,90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.
EKSPEYMENT Delfin 52,90
Gra przygodowa po polsku.
ELEKTROBOY 35,90
Gra przygodowa z trykociem.
F-29 RETALIATOR 39,00
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.
FLIPER 35,90
Wszystkie elementy flipów. 8 słów.
FRANKENSTEIN 29,90
Przygodowa. Szalony baron Frankensteina i...
FRANKO 42,90
Walki uliczne.
FRONT LINES 59,90
Strategia wojenna.
HAROLD'S MISSION 49,00
Poruszysz się po wirtualnym komputerze. Humor plakat.
HIGH SEAS TRADER 59,00
Strategia. Średniowieczny handel morskimi.
INTERN. SOCCER 29,90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.
ISHAR III 48,80
RPG wędrowną po krainie Elrow, zagadki magii.
JAZZ JACKRABBIT 35,90
Deskonala gra platformowa.
JAZZ JACKRABBIT II 35,90
Dalsze przygody krolka.
KA-50 NOKUM 48,80
Symulacja śmigłowców - walka z morskimi piratami.
KAJKO I KOKOSZ 49,00
Przygodowa na podstawie komiksów. Dobra zabawa.
KOSMOS 43,90
Gra handlowa w kosmosie.
LAZARUS 49,99
LIGA POLSKA MANAGER '97 49,99
LOKOS OF THE REALM 59,90
Średniowieczna strategia.
MEGABLAST 49,99
Gra logiczna.
MEGALOMANIA 29,90
Strategia.
POLANIE 54,90
POBNO 35,90
Deskonala gra logiczno-zręcznościowa.
SKAUT KWATERMASTER SLATERMAN 34,90
SUICIDE SPEED 39,90
THE GAMES OLIMPIADA 24,40
Symulator 30 dyscyplin sportowych.
TYRIAN 43,90
Kosmiczna super strzelanina.

PC CD-ROM EDUKACJA

3 płyty CD-ROM z bezprecedensie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trójjęzyk kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Pyling Colours firmy Heinemann z Oxfordu. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

EuroPlus+ ProPack 409,90 zł

30 ATLAS 149,90
Multimedialny program geograficzny po polsku.
ATLAS ŚWIATA 88,95
CZAROWNICA AGATA 89,50
Bajka interaktywna.
OKYANTO 96,90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU 99,00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele godzin z dziedziny astronomii.
ENCYKLOPEDIA Przyrody 169,95
ENCYKLOPEDIA PWN 239,95
Największe wydawnictwo na rynku programów multimedialnych!!
ENCYKLOPEDIA Wszczęchwała 169,95
EuroPlus+ 1 Młemiecki 215,00
NISTORIA ŚWIATA 169,95
JAK TO DZIAŁA 169,95
LITERAT 96,90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom i pionowy).
MOJE PIERWSZE ABC 88,90
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.
PROFESOR HENRY 69,90
Angielski (SŁOWNICTWO).
PROFESOR HENRY 88,95
Angielski (GRAMATYKA).
PROSTE DROGI 84,90
Samochodowe, polityczne i historyczne mapy POLSKI, Niemiec, Europy. Wykorzystuje miasta, ulice i optymalne połączenia.
SEKRETY KRÓLA 92,90
Interaktywne bajka (3-10 lat) po polsku.
SŁOWNIK J. Polskiego 139,00
zawiera trykciomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT dla WIN.

TACTICAL OPERATIONS 79,99 zł

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, są pyły CD-ROM. W UFO I jesteś dowódcą KCGM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broni jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99 zł

GABRIEL KNIGHT II 88,50 zł

Gabriel Knight i jego asystentka Grace Nakamura odnajdują łowcy cieni i angażują wróżdki tajemnicy seili morderstw. W tym dziele wielokrotnie. Intrygująca akcja, niesławne do rozwikłania zagadek wpisane w mroczną atmosferę tej pasjonującej gry.

88,50 zł

X-WING vs. TIE FIGHTER 174,99 zł

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stała się armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmij decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozwój Cywilizacji.

174,99 zł

CIVILIZATION II PL 139,99 zł

Długo oczekiwana w pełni spolszczona wersja strategicznej gry wszechczasów. Stała się armii, negocjuj z wrogami i buduj cuda świata, wykorzystując nowe technologie. Podejmij decyzje społeczno-polityczne i ekonomiczne aby zapewnić rozwój Cywilizacji.

139,99 zł

PODWOJNE KŁOPOTY BOGA TUCKERA 99,99 zł

Przygodowa w całości po polsku.

99,99 zł

A.D. COP	99,99
A.D. 2044 - 200	114,99
A.T.F. COLD	139,99
AGE OF RIFLES	139,99
ALIEN TRILOGY	129,99
A.M.O.K.	139,99
ARCHIMEDEAN OYMASTY	144,99
ASSASSIN 2015	129,99
ASSAULT RIGS	119,99
AVALON CLASSIC 1	69,00
AVALON CLASSIC 2	69,00
AZRAEL'S TEAM	129,99
BIOFORGE	49,99
BLAM! MACHINEMHEAD	139,99
BLOOD	139,99
BROKEN SWORD	144,99
C.B.C. - RED ALERY	144,99
CATZ	79,99
CHESSMASTER 5000 (Win. 95)	139,99
CITY OF LOST CHILDREN	129,99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79,99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139,99
CLANDESTINE	79,99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109,99
COMANCHE 3.0	139,99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES	159,99
FIKAL FURY - 4 CD	159,99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV, Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II, Euadalcant 1942-43, Great Naval Battles III, Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
GOQUEST EARTH	144,99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84,99
CRUSADER NO REGRET	59,99
DARK HOUR - poziom do QUAKE	88,50
DARKLIGHT CONFLICT	139,99
DEADLOCK	129,99
DEATH RALLY	88,50
DEATHWARE	119,99
Zesław zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent, Fast Flight, War Wind, Necrodoom, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARCAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139,99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory, Utah Beach, V for Victory, Markan Garden, Genphix Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe, Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks. Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	139,99
DIABLO - WIK '95	144,99
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	139,99
DOUBLE PLAY	139,99
Na dwóch płytach CD-ROM zawiera dwie doskonałe gry zręcznościowe: PITFALL oraz EARTHWORM JIM zapracowane specjalnie dla Windows 95. Dodatkowa otrzymasz doskonały 6-przyciskowy PG GAME PAD (SV-233) wart 70 zł! Także zapracowany dla Windows 95.	
DOWN IN THE DUMPS	88,50
DRAGON LORE II	88,50
DURCEON KEEPER	139,99
EARTHSIEGE 2	129,99

EDSTATICA II wersja polska	139,99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159,99
FALLER NAYEN	139,99
FATAL RACING	59,99
FIFA '97	139,99
FIFA SOCCER	49,99
FIFA SOGGER MANAGER	139,99
FLYING CORPS	144,99
FORMULA 1	179,99
FRAGILE ALLEGIANCE	88,50
GABRIEL KNIGHT II - 6 CD	88,50
GENE MACHINE	79,99
CEX - Microsoft	114,99
CHOME	139,99
COOSEBUMPS - Microsoft	154,99
GRAND PRIX 2 - Formula 1	134,99
NARVESTOR	88,50
NELFIRE ZONE	49,99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144,99
NIMO	139,99
NYPERBLADE (Windows 95)	129,99
INTERSTATE '76	129,99
JET FIGHTER III	149,99
KAJKO I KOKOSZ	69,00
KICK OFF '96	88,50
KKND	139,99
KRAZY IVAN	129,99
LITTLE BIC ADVENTURE	49,99
LOWBOW AM - 640 GDOLO	139,99
LOKOS OF THE REALM II	139,99
MASTER OF ORION 2	139,99
M.A.X.	144,99
MOK	139,99
MECHWARRIOR 2	139,99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154,99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Ride of Master Lu, Druld, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrauda II, Steel Panthers, Marco Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr., Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 7 - 11 CD	169,99
Na 11 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Read Rash (Win 95), Earthworm Jim (Win 95), Caesar II, Heroes of Might and Magic (Win 95), U.S. Navy Fighters, A-10 Guba (Win 95), Massio Force: Cyberstorm, Creature Shock (Win 95), Genewars, 3D Ultra Pinball 2, CreepingT. Wielostronkowa instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	119,99 zł
MECASINPAK	139,99 zł
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actus Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronkowa instrukcja po polsku.	
MILLENNIA	79,99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	114,99
MOTO RACER	139,99
NASCAR RACING II	139,99
NBA '97	139,99
NEED FOR SPEED 2	139,99
NECRODOOM	144,99
NET: ZONE	79,99
NORMALITY	59,99
OUTLAWS	TEL.
PHANTASMAGORIA R - WIN 95	159,99
PDO	129,99

PODWOJNE KŁOPOTY BOGA TUCKERA 99,99	
Przygodowa w całości po polsku.	
POLAKIE CD	84,99
POWER F1	139,99
PRIVATEER 2 - Darkening	149,99
PSYCHIC DETECTIVE	49,99
PYROTECHNIKA	49,99
REALMS OF THE HAUNTING	149,99
RELOADED	129,99
RETURN FIRE	88,50
RIOT	139,99
ROAD WARRIOR	59,99
S.T.O.R.M.	88,50
SCARAB (Windows 95)	139,99
SCORCHED PLANET	59,99
SCORCHER	134,99
SETTLERS II	139,99
SETTLERS II - nowe misje	79,99
SNELLSNOCK	88,50
SNERLOCK HOLMES II	79,99
SIDELINE	69,99
SIM ANT	49,99
SIM CITY	49,99
SIM EARTH	49,99
SIM FARM	49,99
SIMPSON'S CARTOON STUDIO	139,99
SKY NET - THE TERMINATOR	88,50
SMURFY	125,00
SOUL TRAP	119,99
STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
STRIFE	129,99
SPEED NASTE	49,99
STEEL PANTHERS II	139,99
SWIV 30	139,99
SYNDICATE WARS	79,99
TACTICAL OPERATIONS II	79,99
TEENACENT	69,00
THE 11th HOUR	59,99
THEME KOSPITAL	139,99
TILT	79,99
TIME WARRIORS	139,99
TOMB RIDER	139,99
TOONSTRUCK	144,99
TOP CUN - 2CD	88,50
TOUCNE - przygody muszkietierów	119,99
Przygodowa w całości po polsku.	
TUNEL 8-1	139,99
UFO 1 + X-GOM (UFO 2)	79,99
UFO 3	139,99
WAR COLLEGE	79,99
WAGES OF WAR	139,99
WARCRAFT II	139,99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	139,99
WARHAMMER	139,99
CIEN ROGATECO SZCZURA	139,99
WAR WIND (Windows 95)	134,99
WERSAL 1605	139,99
Przygodowa w całości po polsku.	
WOODEN SHIPS & IRON MAK	139,99
WORMS UNITED	129,99
XS	139,99
X-WING vs TIE FIGHTER	174,99
Z	79,99

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Manager pikarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Policji Ekskazy, pełne kompendium wiedzy o polskiej policji. Długo oczekiwana gra logiczno-zręcznościowa.

44,90 zł

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł

Przygodowa w całości po polsku.

44,90 zł

POLANIE 54,90 zł

Przygodowa w całości po polsku.

54,90 zł

SUICIDE SPEED 39,90 zł

Przygodowa w całości po polsku.

39,90 zł

WORD TRANSLATOR 249,99 zł

Niewielki i potężny słownik tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera: Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. 100000 haseł, Słownik Angielsko-Polsko-Ang. 100000 haseł, Angielski Słownik synonimów.

249,99 zł

EUROPLUS+ Sprachkurs Deutsch 215,00 zł

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagrodzonym przez Polskę). Program zawiera tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

215,00 zł

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polskę. Ponad 700 ilustracji, 30 filmów, 100 animacji i 130 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

169,90 zł

PEO PAD SV-234 88,50 zł

88,50 zł
PAD do PC 8x FIRE
analogowo-cyfrowy
79,90 zł Już przy zakupach powyżej 39,00 zł

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰ czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

lub przyslij zamówienie na adres:

75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę otrzymasz:
ALFREDO CHICKEN

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia

ETERNAL

Przy zakupach minimum 3 programów na C-64

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia

C-64

Przy zakupach minimum 3 programów na C-64

PC 3,5" HD EDUKACJA

BC GEMII	34,90 zł
RZDZAC	34,90 zł
DUKACJA	59,90 zł
GEOGRAFIA	34,90 zł
HISTORIA	34,90 zł
HYPER SŁOWNIK	49,90 zł
Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang	Tłumaczy
Przeżył z łodzi	
JĘZYK ANIOLESKI	34,90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34,90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44,90 zł
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy	
A, B, C, D, 1.2000 pytań, 300 ilustracji	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37,90 zł
MATMANIA	37,90 zł
ORTOMANIA	34,90 zł
PITAGORAS 3 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum przygot. do matury	

WORD TRANSLATOR

dla Windows 3.11 i Windows 95

Nieczytła i niezrozumiały słownik tłumacz. Tematyka dowolna. Łatwy w użyciu. Dostępny w kilku wersjach:
Niemiecko-Polsko-Niemiecki
105 tysięcy haseł **144,90 zł**
Angielsko-Polsko-Angielski
150 tysięcy haseł **144,90 zł**
Pewer Pack - obie słowniki razem **199,90 zł**

ABC Chemii 34,90 zł

Program dla uczniów szkół podstaw. i średnich. Zawiera: Podręcznik chemii, opisujący podst. działy chemii, Układ okresowy pierwiastków chemicznych, Kilkadziesiąt zadań i różnorodnych słownictwa trudności, Testy z całego zakresu chemii.

EDUKACJA 59,90 zł

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 2500. Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy, tabele, przykłady, zadania z życia). Wykorzystano wszystkie możliwości techniczne. Dodatkowe: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej, podręcznik i dziennik ucnia.

ORTOMANIA 34,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zainstalowane za sobą, co pozwala na wspólną grę dla wszystkich trzech gier prowadzenie dziennika gracza, zawierającego popołudniowe przez niego bity.

ORTOMANIA 34,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zainstalowane za sobą, co pozwala na wspólną grę dla wszystkich trzech gier prowadzenie dziennika gracza, zawierającego popołudniowe przez niego bity.

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić programy i akcesoria komputerowe.

* Nie trzeba płać z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541

codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wyrlnj kupon, wpłsz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do występowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęcią podniesienia jakości naszych usług.

AMIGA

DYSKIETKI	
50 Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim	
5" DD, 20 szt.	39,90 zł

MYSZKI	
MS-2 do wszystkich modeli	39,90 zł

ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
500 00 1MB RAM	48,90 zł
100 00 2MB CHIP RAM	94,90 zł

EDUKACJA	
ABC GEMII	29,90 zł
DEUTSCH TESTER	14,90 zł
ENGLISH TESTER	14,90 zł
GEOGRAFIA	14,90 zł
HISTORIA	14,90 zł
ORTOTRIS	14,90 zł
PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	25,90 zł
PITAGORAS 3 (klasy I-III liceum)	25,90 zł

GRY AMIGA 1 MB	
ALFREDO CHICKEN	29,90 zł
ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GIEZCHY AROANA	36,90 zł
DRENSHAR - OZIELO MAGÓW	35,99 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERGALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Nowość 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	39,99 zł
MKI	29,90 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PIMBALL HAZARD	29,90 zł
RAJD PRZECZ POLSKIE	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
SZACHISTA	35,99 zł
W POTRZASKU	35,99 zł
WACUS THE DETECTIVE	35,99 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł

GRY A500+, 600, 1200	
OSAR IN	42,00 zł
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,90 zł
WHIZ	29,90 zł

PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	24,90 zł
AMIBEST PRO GOLD	44,90 zł
ASYSTENT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPAIN IV	48,00 zł

LITERATURA	
AMOS PRO - podręcznik	25,95 zł

ENGLISH TESTER	
Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera słowniki, starannie dobrane materiały ilustracyjne wykorzystujące w praktyce wszystkich najważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo i logiczne podstawowych pojęć z życia.	14,90 zł

TOTAL FOOTBALL	
Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzającej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zdobyj, smok, szator, itp. Podróżna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.	49,90 zł

KUPIEC	
Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantazji, gdzie dowodzisz pływocno-owym, wielozarostowym legio-tem. Zostań kupcem, zdobyj, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.	29,90 zł

LEGION	
Wyrp i zniszcz - jako pilot samolotu APACHE. Wylatuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ny. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).	39,90 zł

SEEK & DESTROY	
Gra przygodowa dla odważ-nych poszukiwaczy. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.	39,90 zł

SKAUT KWATERMASTER	
Podręcznik programowania AMOS PRO - programować każdy może	25,95 zł

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA	
AMOS PRO	25,95 zł

AMOS PRO	
Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFESSIONAL. Dołączone 2 dyskiety z opisanymi w podręczniku procedurami.	25,95 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
HEMIA	7,95 zł
125 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich	
GEOGRAFIA	7,95 zł
125 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich	
HISTORIA	7,95 zł
125 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich	
JĘZYK ANIOLESKI	7,95 zł
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7,95 zł
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7,95 zł
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8,90 zł
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych utworów.	

GRY	
CHWAT	7,95 zł
DEMON BLUE (kaseta)	7,95 zł
DRIP	7,95 zł
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera zgubione monety.	
ETERNAL	7,95 zł
Android Eternal bada napromienienia, była fabry-robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7,95 zł
Gra logiczno-zupełnościowa	
KLEMENS	7,95 zł
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie. Świeć ratuje swych braci. 256 kolorów!!!	
KOŚCI & POKER	7,95 zł
Dwa doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja calodyskowa	19,90 zł
KUPIEC - wersja kaseta	7,95 zł
LATER	7,95 zł
Wyprawca małego Lalara z groźnych lochów	
LAZARUS	7,95 zł
MIECZE VALDGIIRA II	7,95 zł
NIGHTBREE (kaseta)	7,95 zł
Niezwykłe rozbudowana gra przygodowo-zupełnościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7,95 zł
Wieloletowa gra zupełnościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7,95 zł
Gra logiczno-zupełnościowa.	
ROOGE GAMES - (kaseta)	7,95 zł
Gra zupełnościowa. 7 konkurencji: rodem z Dziekiego Zachodu	
SKATE WARS (kaseta)	7,95 zł
Fantazyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7,95 zł
Pomóż kosmitom naprawić przypadek wyrzuczonego kosmosu, walcząc z wieloma stworami.	
SPY WHO LOVE O ME (kaseta)	7,95 zł
TRIAO - 3 97	7,95 zł
TETRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni w regu. BOMB-zniszcz wroga bombami.	

AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	36,90 zł
Kartki przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	24,90 zł
Kartki przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NK 5,25" 00 pud. 20 szt.	12,90 zł
Dyskiety bezbrzmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

CHWAT	
Gra przygodowo-zupełnościowa. Doskonałe animowane, ludzkie rozmiany bohaterów. Wiele kolorów, wiele przedmiotów do odnalezienia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nawiązania stanu gry - także w wersji kaseta.	7,95 zł

CHWAT tylko	
Gra przygodowo-zupełnościowa. Doskonałe animowane, ludzkie rozmiany bohaterów. Wiele kolorów, wiele przedmiotów do odnalezienia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nawiązania stanu gry - także w wersji kaseta.	7,95 zł

KUPIEC	
calodyskowy kaseta	7,95 zł

ETERNAL	
Gra zupełnościowa. Android Eternal bada napromienienia, była fabryka robotów. Super grafika, wiele etapów.	7,95 zł

DEMON BLUE	
Gra zupełnościowa. Android Demon Blue bada napromienienia, była fabryka robotów. Super grafika, wiele etapów.	7,95 zł

MIECZE VALDGIIRA II	
Gra zupełnościowa. 7 konkurencji: rodem z Dziekiego Zachodu	7,95 zł

LAZARUS	
Gra zupełnościowa. Android Lazarus bada napromienienia, była fabryka robotów. Super grafika, wiele etapów.	7,95 zł

THE SPY WHO LOVED ME	
Gra zupełnościowa. Android The Spy Who Loved Me bada napromienienia, była fabryka robotów. Super grafika, wiele etapów.	7,95 zł

MIECZE VALDGIIRA II	
Gra zupełnościowa. 7 konkurencji: rodem z Dziekiego Zachodu	7,95 zł

LAZARUS	
Gra zupełnościowa. Android Lazarus bada napromienienia, była fabryka robotów. Super grafika, wiele etapów.	7,95 zł

G9 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer ☐ CD ROM ☐ DYSK ☐ KASETA

Nazwisko, imię:

ul./miejsc. tel.

Pocztą:

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
-------	--------	------	-------	--------	------

1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

RAZEM:

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ☐ BEZPŁATNE Eternal ☐ BEZPŁATNE PC PRO PAD SV 234 ☐ 79,90 zł ☐ BEZPŁATNE REBEL ASSAULT ☐ BEZPŁATNE

lub przy zakupach minimum 3 gier na COMMODORE C-64: Eternal lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGę: ALFREDO CHICKEN lub przy zakupach minimum 3 programów na C-64: Eternal

ODLIĆZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM. Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł ☐ 7,95 zł

Podpis zamawiającego: RAZEM DO ZAPŁATY:

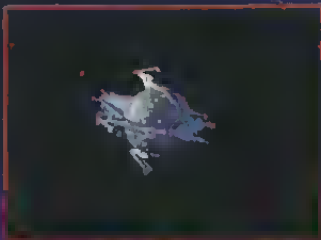
Star Control 3 to kontynuacja gier SC1 i SC2, które powstały w latach 1991 i 1992. Do serii należy również powieść „Star Control: Interbellum”, która dotychczas nie ukazała się w Polsce (szkoda, że dystrybutor SC3 nie pomyślał o jej wydaniu). Star Control 3 to historia eksploracji i kolonizacji Kosmosu. Oczywiście, nie ma się obejść bez wielkich wojen, straszliwych zagrożeń i bohatera, który znajdzie wyjście z każdej sytuacji.

Scenariusz i reżyseria

Star Control 3 to gra składająca się z trzech „elementów”.

Pierwszy, podstawowy, to wielowątkowa, nieliniowa i dosyć logiczna (w większości przypadków) gra przygodowa. Musimy w niej rozwiązać serię zagadek (niektóre stanowią wątki poboczne i rozwikłanie ich nie jest konieczne). Naszym podstawowym celem jest powstrzymanie Wiecznych (Eternal Ones) przed zniszczeniem całego inteligentnego życia w Galaktyce. Spotykamy się z przedstawicielami różnych ras: tych należących do Ligi Czujących Ras (League of Sentient Races), wrogów z Hegemonii Crux oraz zamieszkujących kwadrant Kessari ras neutralnych.

Drugi element SC3 to kosmiczne bitwy, zrealizowane w formie gry zręcznościowej.



STAR CONTROL 3

Historia eksploracji i kolonizacji Kosmosu. Wielkie wojny, straszne zagrożenia i bohater, który znajdzie wyjście z każdej sytuacji.

Odbývają się na dwuwymiarowym ekranie. Trochę to przypomina rozwiniętą grę Asteroids.

Wreszcie trzeci element związany z dwoma poprzednimi – strategia. Co prawda w niewielkiej dawce, ponieważ sprowadza się do planowania kolonizacji znajdującego się w centrum Galaktyki kwadrantu Kessari oraz do wyboru odpowiedniego statku do walki (taktyka).

Oprawa

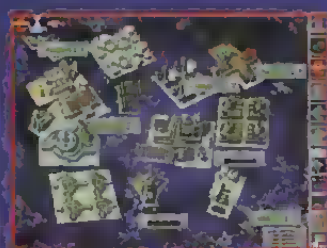
Grafika nie należy do największych osiągnięć obecnych czasów. Postacie Obcych zostały stworzone z wyobraźnią, ale animacja sprowadza się do niewielkich poruszeń, mimiki czy ruchu warg... Ekran decyzyjny są standardowe. Część zręcznościowa raczej prymitywna, choć niektóre statki w zbliżeniu wyglądają całkiem nieźle. Muzyka znośna, podobnie efekty dźwiękowe, lektorzy mocno się napracowali – słyszemy wszystkie rozmowy z Obcymi (można włączyć podpsy).

Eksploracja

Loty wewnątrzukładowe nie wymagają paliwa. Inaczej jest

w przypadku wypraw między-systemowych. Paliwo staje się wtedy ogranicznikiem zasięgu naszych podróży. Najprostszym rozwiązaniem zapewniającym nam możliwość dalekich przelotów jest regularne odwiedzanie systemów, w których znajdują się nasze kolonie. Aby zatankować, musimy znaleźć się na orbicie planety lub księżyca, gdzie znajduje się sprzymierzona kolonia. Oprócz odnawiania zapasów paliwa wskazane jest także uzupełnianie załóg naszych statków oraz rekrutacja nowych kolonistów (lepiej pozostawić w każdej kolonii przynajmniej 100 mieszkańców).

Celem eksploracji jest poszukiwanie artefaktów, planet nadających się do kolonizacji oraz nawiązanie kontaktu z



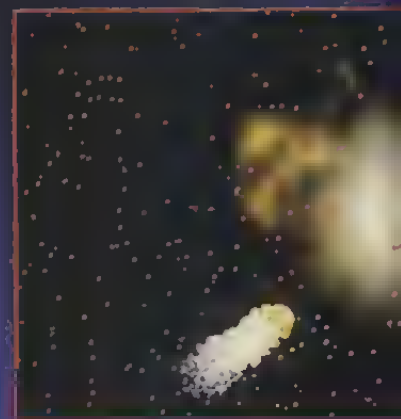
nowymi rasami, które ewentualnie mogą stać się członkami Ligi.

Jeżeli przy jakiejś planecie znajdują się dwie grupy statków, to lepiej wybrać za cel jedną z flot, a nie planetę. W takim wypadku będziemy z nimi walczyć lub rozmawiać, nie mając kontaktu z drugą grupą. Potem mamy dostęp do powierzchni planety i możemy bezboleśnie założyć kolonię lub zdobyć artefakt pod nosem wroga.

Po znalezieniu odpowiednich artefaktów warto ulepszać nasze statki. Wtedy łatwiej poradzimy sobie z zagrożeniami, które spotykają nas w drodze do celu. Do „upgradu” każdego statku potrzebujemy 1000 RU (Resource Units).

Kolonizacja

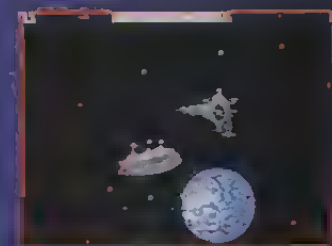
Tworzenie nowych kolonii to sposób zapewniający zwiększanie możliwości wytwórczych Ligi. Im więcej kolonii,



tym więcej paliwa i statków, a one stanowią środek do osiągnięcia sukcesu.

Planeta powinna mieć jakieś surowce, choć można także zakładać kolonie na planetach ich pozbawianych – nie będą rozbudowywały infrastruktury, produkowały paliwa, energii czy statków, ale przynajmniej zapewnią nowych kolonistów. Najlepsze są planety mające wskaźnik surowców wyższy niż 20 tys., jednak spokojnie można kolonizować nawet te z 5 tys. Ilość surowców nie zmniejsza się w trakcie wydobywania – to tylko wskaźnik, który informuje o szybkości powstawania infrastruktury kolonii i jej produkcji.

Warto dokładnie przeskanować powierzchnię planety w poszukiwaniu miejsc odpowiednich na założenie kolonii. Możemy wte-

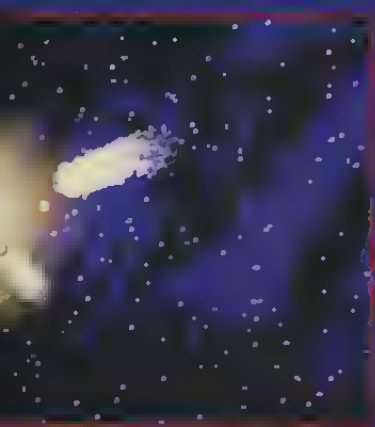


W walce ogromne znaczenie ma wybór statku – odpowiedni typ broni decyduje o sukcesie.

GAMBLER

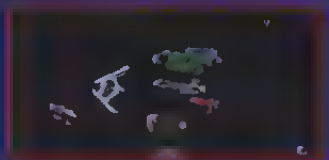
dy zapaznać się ze wskaźnikami efektywności dla każdej rasy. Najlepsze są te, które mają 4-5 zielonych pasków. Jednak do założenia niezłej kolonii wystarczą 3 żółte.

Kolonia można zakładać także w rejonach opanowanych przez wroga. W grze nie wolno atakować instalacji znajdujących się na planetach (dwa wyjątki to otoki Vuxów na Myconów oraz „rozbicie” rasy Chmmr). W efekcie są one całkowicie bezpieczne, nawet gdy wroga flota znajduje się na ich orbicie!



tej rudy paliwa do podróży międzygwiazdnych.

Rafineria (Refinery) – przetwarza rudę w jednostki zasobów (RU), konieczne do produkcji infrastruktury, statków i ładowników.

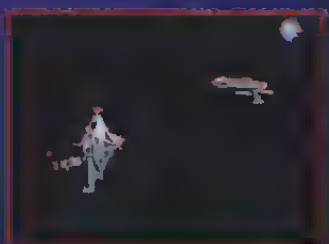


Fabryka (Factory) – rozwija infrastrukturę kolonii. Po postawieniu wszystkich budynków przestaje być potrzebna.

Baza kosmiczna (Star Base) – konstruowane są w niej nowe statki, można też „upgradować” wybudowane poprzednio jednostki.

Fabryka ładowników (Landing Pad Factory).

Laboratoria (Research) – umożliwiają przeprowadzanie badań znalezionych artefaktów.



Szybszy rozwój kolonii zapewniają jednostki zasobów – Resource Units (RU). Warto razem z kolonistami przekazać ich maksymalną liczbę (przy założeniu kolonii – 15 tys.).

W skład infrastruktury kolonii wchodzi:

Kopalnie (Mines) – wydobywają rudę, określają możliwości produkcyjne kolonii. Ich wielkość zależy od populacji kolonistów oraz od wielkości zasobów planety.

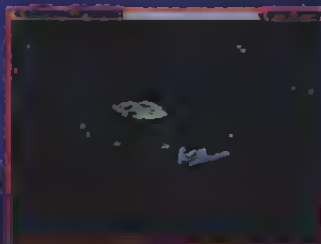
Rafineria paliwa (Fuel Refinery) – wytwarza z wydoby-

Powinniśmy jak największą liczbą pracowników obsadzić kopalnie – ruda jest podstawą każdej produkcji. Jeśli potrzebne są nam np. RU, najlepiej przesunąć połowę pracowników do rafinerii i połowę do kopalni. Warto ustawić maksymalny przydział personelu do laboratoriów – gdy nie badamy żadnego artefaktu, wszyscy zostaną przesunięci do innych prac.

Artefakty

usprawniają funkcjonowanie statków wchodzących w skład naszej grupy. Niektóre są niezbędne do rozwiązania zagadek, jakie postawili przed nami autorzy gry...

W początkowej fazie gry nie ma większego sensu spieszyć się z ich zbieraniem. Najpierw trzeba zbudować laboratoria w koloniach, co zojmie trochę czasu – dopiero potem można bardziej zainteresować się artefaktami.

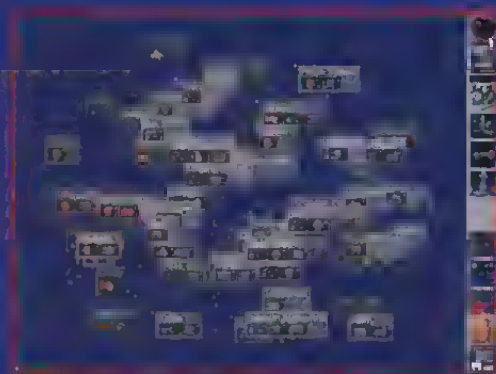


Jeżeli na planecie jest jakiś artefakt, zawsze znajdziemy tam artefakt. Padabnie jak w przypadku kolonizacji, przy wydobywaniu artefaktów ważno jest efektywność pracy danej rasy na planecie. Im wyższa, tym krócej czekamy na zakończenie prac „archeologicznych”. Po wydobywaniu artefaktów można, na krótki czas trwania badań, zabrać z dołnego statku załogę o jak najwyższej wydajności. Po zakończeniu badań artefaktów trzeba uzupełnić stan osobowy osłabionego statku.

Walka

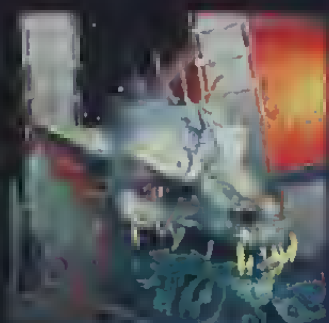
Sila statku mierzana jest liczebnością załogi! Uszkodzenia to zabici, naprawy – uzupełnienie stanu osobowego. W walce bierze udział jeden statek z floty. Zanim wdamy się w poważniejsze starcia, warto mieć komplet 25 statków. Wskazane jest aby wszystkie, dla których ta jest możliwe, były „upgradowane” (nie ma artefaktów dla statku kolonizacyjnego oraz statków ras Arilou, Daktaklappak, Herald, Ur-Quan Kohr-Ah, K'Tang, Lk i Plaxis).

Walka odbywa się na dwuwymiarowej planszy. Można



natknąć się na liczne asteroidy. Zderzenia z nimi nie są groźne, choć w ich wyniku niespodziewanie zmienia się kierunek ruchu i prędkość przemieszczania się statku. Niekiedy może to być przydatne, ale czasami doprowadza nas prosto pod nieprzyjacielski ogień.

Należy uważać na planetę, ponieważ w wyniku zderzenia z nią jednostka może zostać uszkodzona. Wolniejsze statki nie są w stanie wyrwać się ze szpanów grawitacji. W takim przypadku trzeba lecieć po spirali, cały czas przyspieszając. Szybki przelot w pobliżu planety daje dodatkowe przyspieszenie, co bywa korzystne dla wolniejszych statków – chwilowa



STAR CONTROL 3

Warner Interactive/Accolade 1996

LiComp-EMPK-Multimedia

Przygodowo-

zręcznościowo-strategiczna

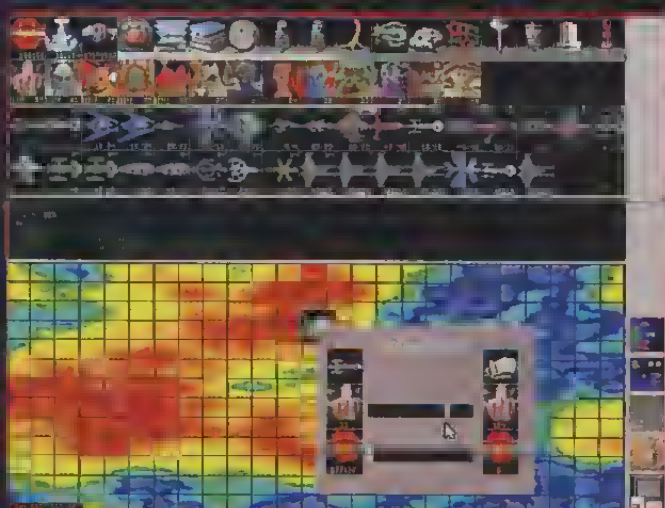
PC CD-ROM

Grafika: 63%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, od 2 do 58 MB na dysku twardym, DOS lub Windows 95, SVGA, mysz



Pilotując najdoskonalszy, jaki kiedykolwiek stworzono, śmigłowiec bojowy w rewelacyjnym świecie Voxel Space 2, musisz po raz kolejny dowieść swojej wartości i WYGRAĆ...

Kilka wiał czasu upłynęło już od momentu, gdy na swoim peciecie utworzyłem katalog 'COMANCHE', zawierający grę o tym samym tytule. Nowatorski sposób tworzenia grafiki, nazwany Voxel Space, znacznie wyprzedzający królujące wówczas (i dziś) w symulacjach wektorki, przyciągał wzrok. Do tego doskonała oprawa dźwiękowa (ach, te eksplozje wstrząsające całym domem) i duża grywalność. Gra odniosła ogromny sukces i pozwoliła jej autorowi, firmie Nova Logic zaistnieć w świadomości szerokiej rzeszy graczy. Potem pojawiały się nowe kampanie i wreszcie, wykorzystujące udoskonalony engine graficzny, gry Armored Fist (niezbyt udana) i Werewolf vs. Comanche 2.0 – jedno pudełko zawierało dwie gry, przeznaczone zwłaszcza dla trybu multiplayer.



Teraz, po jak zwykle długich zapowiedziach i reklamach, NL wprowadziła na rynek trzecią wersję Comanche'a. W przeciwieństwie do „dwójki”, jest to nowa, napisana od podstaw gra.

Główny akcent w reklamach położono na nowy system grafiki i poprawę realizmu. O ile drugi czynnik poprawiono tylko trochę i grze pod względem realizmu daleko do Mi-24 Hind, to grafika rzeczywiście, tak jak w chwili pojawienia się pierwszej wersji Comanche'a, wyprzedza konkurencję o lata świetlne.

Wystarczy spojrzeć na screeny, choć statyczne obrazy i tak wiele tracą ze swej świetności w ruchu. Tyle tytułem wstępu... A teraz rozmontujemy Comanche'a 3 na czynniki pierwsze.

Sprzęt do latania

Na początku trzeba poruszyć sprawę najsmutniejszą, ale mającą największy wpływ na przyjemność grania, czyli wymagania sprzętowe. Do gry niezbędny jest bardzo szybki sprzęt, najlepiej Pentium 166

COMANCHE 3



Team produkcyjny Comanche'a 3 na tle prototypu helikoptera podczas wizyty w firmie Boeing Sikorsky.

Najpierw do perfekcji opanuj narowistego Comanche'a, a potem lataj szybko i nisko, lawirując między pagórkami.

lub lepszy, minimum 16 MB RAM, choć sensowny rozmiar pamięci to co najmniej 32 MB. Do tego szybka karta graficzna, najlepiej z wbudowanym sterownikiem Vesa 2.0. Trzeba dodać, że bez karty dźwiękowej i joysticka grać



jest ciężko. Ale nawet ich posiadanie nie gwarantuje użytkownika swobodnej kontroli nad śmigłowcem. Warto mieć przepustnicę (ja bez tego urządzenia nie mogę się wprost obyć) i pedały do sterowania skokiem wentylatora ogonowego. Niby są to rzeczy oczywiste, ale niewielu graczy ma wspomniane dodatki.

Testowałem Comanche'a 3 na trzech komputerach - DX4/160 z 2-megowym ViRGE-em (rozdzielczość 320x240 tak sobie, 400x300 gorzej, ale da się grać), Pentium 133 z takim samym ViRGE-em (400x300 i nie więcej) i na Pentium 166MMX z 4-megowym Tsengiem (400x300 płynnie, 640x400 w miarę zadowalająco, 640x480 niezadowalająco, tak jak 400x300 na DX4/160). To wszystko mało! Do tej gry potrzebny jest jeszcze szybszy sprzęt!

Latający Czestmir

czyli RAH-66 Comanche, nasz główny bohater. Jak wiadomo, jest to śmigłowiec rozpoznawczo-szturmowy, który ma zapewnić amerykańskiej kawalerii powietrznej przewagę technologiczną w najbliższej przyszłości. Jest to pojazd o zmniejszonej wykrywalności radarowej, wykonany w układzie jednowirnikowym z zabudowanym wentylatorem ogonowym.

Jako stałe uzbrojenie ma kierowane działko 30 mm. W komorze bombowej wewnętrznie może przenosić pociski Hellfire, Stinger i niekierowane pociski rakietowe. Do ataku szturmowego może być jeszcze wyposażony

w „skrzydła”, pod którymi instaluje się dodatkowe węzły na uzbrojenie, np. na 8 Hellfire'ów lub zasobniki z npr Hydra. Zgodnie z założeniami, może osiągać krótkotrwałą prędkość maksymalną rzędu 500 km/h.

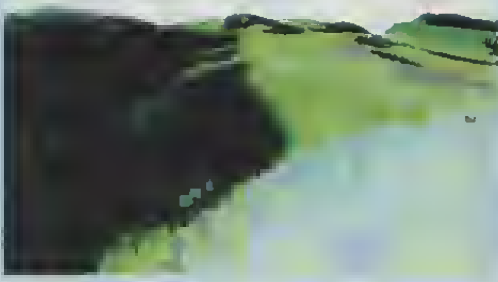
W grze, gdy przekraczasz 160 węzłów, rozlega się alarm dźwiękowy. Przez chwilę jest to nieszkodliwe, ale lot z taką prędkością przez dłuższy czas powoduje uszkodzenie śmigłowca. Autorzy określili pułap na ponad 2000 stóp i w pewnym momencie helikopter po prostu przestaje się wznosić.

Realizm

taki sobie. Lepiej niż było, ale na tym polu jest jeszcze wiele do zrobienia (może Comanche 4?...). Graczom dano dwa modele lotu, prostszy i bardziej realistyczny. Prosty model lotu to coś bardzo dziwnego, ale na pewno nie śmigłowiec... Zapomnijmy o nim. Szkoda czasu.

Jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest wybranie modelu realistycznego. Śmigłowiec zachowuje się wtedy niemal jak należy. Można sobie zażyczyć sprzęgnięcia wentylatora ogonowego z drążkiem sterowym (pomocne, jeśli nie masz pedałów - kontrola wentylatora z klawiatury to pomyłka) oraz ograniczenia pochyleń śmigłowca (natychmiast wyłączyć!). Wyłączenie go i tak nie pozwala na wykonanie pętli, ale można wtedy lepiej manewrować wysokością, co bardzo się przydaje w obliczu ataku rakietowego wroga lub walki z helikopterami.

Skala postępu. Ten sam fragment terenu wyrenderowany za pomocą technologii Voxel Space...



Poza tym, nasz Comanche wyposażony jest w stabilizator wysokości, co wprowadzie nie zapobiega intymnym zbliżeniom z glebą, ale jeśli rozsądnie obchodzisz się ze sterami, pomaga utrzymać stałą wysokość. Specyfikę tego urządzenia oddano dość wiernie. Trzeba dodać, że już AH-64 Apache jest w coś takiego wyposażony.

Zachowanie się śmigłowca w powietrzu, w porównaniu z Apache'em (Apache Longbow i AH-64D Longbow) czy Mi-24 (Mi-24 Hind) nieco irytuje. To tak, jakby gnać samochodem po błocie. Po skrócie helikopter ustawia się w osi nowego wektora prędkości, ale przez chwilę jeszcze wytraca poprzedni wektor - jakby „zarzuca” na zakręcie. Tego nie ma w innych ww. grach, choć może wynika to ze sprzęgnięcia wentylatora ogonowego z drążkiem, a także z większej bezwładności wentylatora wobec tradycyjnego wirnika ogonowego.

Szkoda, że zaprogramowane limity nachylenia helikoptera uniemożliwiają odwrócenie go „na plecy” czy wykonanie pętli. Skoro Apache to potrafi, to Comanche tym bardziej powinien...

Inteligencja wroga została znacznie poprawiona. Przeciwnik nie zasypuje Cię już la-

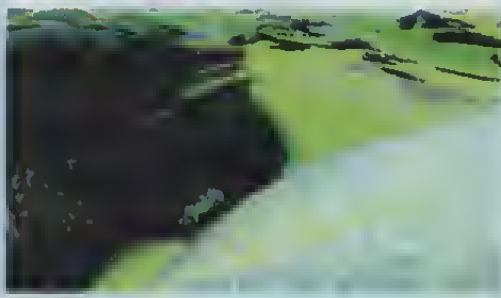
winą rakiet ziemia-powietrze, jak bywało w poprzednich częściach, ale odpala pojedyncze SAM-y, które - jeśli szybko nie zlikwidujesz wyrzutni lub nie schowasz się za górą - z reguły trafiają (szczególnie daje się we znaki Tunguska).

Jeszcze kilka słów o uzbrojeniu i skrzydłowym. Nareszcie skuteczność jest rzeczywista, a dobór (czytaj: ilość) uzbrojenia przynajmniej sprawia wrażenie realnego. Również efekty zastosowania różnych rodzajów broni odpowiadają tym, znanym z innych gier.

Znacznie poprawiono inteligencję Wingmana, ale trzeba uważać, bo czasami podczas wykonywania zwrotu może stanąć nam na drodze. To jak zwykle owocuje poważnymi uszkodzeniami... Na szczęście, przynajmniej sam omija przeszkody, które znajdują się na torze jego lotu (w tym Twój helikopter). Poza tym korzysta z całego zasobu swojego uzbrojenia, zarówno rakiet, jak i działka, a nie - jak w poprzednich częściach - tylko z Hellfire'ów.

Bestiariusz

Tym, zapożyczonym z rolpejów, tytułem pozwoliłem sobie opatrzyć część dotyczącą tego, co można spotkać, latając po krainie zwanej Voxel Space 2. Zaczniemy od przyjaznych Ci ruchomości naziemnych i napowietrznych. Wsparcim dla Ciebie będą śmigłowce AH-1 SuperCobra, AH-64 Apache i jak zawsze Twój niezawodny skrzydłowy, drugi Comanche. Czasami



Śmigłowce, artyleria plot. i rakiety SA-9 to mały pryszcz przy Tungusce...

jak w Twoim kierunku to coś odpala rakietę. W tym momencie w zasadzie jesteś już martwy...

Szkola latania

Wykorzystaj to, co dali Ci programiści Nova Logic. Najpierw do perfekcji opanuj nariwowatego Comanche'a, a potem lataj szybko i nisko, lawirując między pagórkami wygenerowanymi przez Voxel Space 2.

Do celu podchodź powoli. Gdy spróbujesz podejść od najłatwiejszej strony, najczęściej nadziejesz się na silne zgrupowanie środków przeciwlotniczych, co nie posłuży ani Tobie, ani Twojemu Comanche'owi.

Podejść blisko, wyskocz zza górki, odpal kilka pocisków i wracaj za swoją osłonę. WYKORZYSTUJ Wingmana. Po co go przydzielili? Niech sobie postrzela. Wyślij go na największą kupę nieprzyjacielskiego złomu. Trochę zdziała, zanim go zestrzela, albo i nie zestrzela...

Jeśli masz dostęp do artylerii, rozwal cel z bezpiecznego dystansu, wskazując go baterii.

Helikoptery likwiduj najszybciej, jak się da. Generalnie są niegroźne, ale mogą boleśnie ukąsić, więc niszczyć je, zanim zdążą wystrzelić małe co nieco.



spotkasz też szturmowe A-10 Thunderbolt II.

Wróg dysponuje kilkoma rodzajami helikopterów, począwszy od Rooivalko, stosunkowo groźnego śmigłowca pochodzącego z RPA, poprzez wystuzone Mi-24P Hind F czy nowocześniejsze Mi-28N Havoc, aż po słynnego przeciwnika Comanche'a – Ka-50 Hokum (Werewolf). Nieprzyjaciel ma też odpowiadające Twoim A-10 samoloty Su-25 Frogfoot.

Na ziemi rolę celów do rozwalki spełniają czołgi T-80, transportery BMP-2 i BRDM.

Bronią ich działka przeciwlotnicze i samojezdne zestawy plot. takie, jak SA-9 Gaskin czy SA-19 Grison, czyli cholerna 2S6M Tunguska.

Na wodzie spotkasz jeszcze fregaty Nanuchka III, wyposażone w 30-milimetrowe działka i rakiety SA-N-4 Gecko i SA-9. Po prostu, trzymaj się z doleka...

Ugryźć Cię mogą oczywiście śmigłowce i artyleria plot., choć to plotki. Podobnie rakiety SA-9. Wszystko to mały pryszcz przy SA-19...

Ten diabelski wynalazek ściągnie Cię z nieba pierwszą rakietą... Praktycznie, nie ma na niego sposobu. Wykrywasz to coś..., namierzasz, odpalasz Hellfire'a, a jednocześnie na ekranie widzisz,



Zawsze lataj linią, mając inne helikoptery obok. Gdy natkniesz się na wyrzutnię SAM-ów, masz szansę, że nomierzy ona któregoś skrzydłowego.

Tyle na temat taktyki. Za interesowanych odsyłam do tematu numeru Gamblera 2/97 – zawarte tam porady stosują się do większości symulatorów śmigłowców.

Oprawa programu

Cóż rzec? Grafika jest wprost doskonała (ostotnio kilka razy używałem tego określenia, ale to NAPRAWDĘ JEST TO). W systemie Voxel Space 2 prawie zupełnie udało się usunąć pikselizację. Niewielkie piksele już nie straszą z ekranu, tylko układają się w estetyczny krajobraz, z którym obecnie nie może się równać grafika żadnego symulatora.

Fonia, co prawda, perfekcją nie dorównuje wizji, ale większych wad brak. Zro-



zumiałe komunikaty, w tle łopot wirników i odgłosy pola walki – to nie wymaga żadnych komentarzy. Solidna robota.

Muzyka będąca podkładem pod Menu również trzyma klasę. Niestety, jest słabo zdigitalizowana i dlatego ma zbyt wysoki, jak na mój gust, poziom szumów.



Natomiast podkłady pod misje są fatalne (ja słuchałem odgrywanych przez FM-a). Twórcy powielili błąd Comanche'a i znów dali coś, czego się nie da słuchać... Natychmiast wyłączyć.

Grywalność to mocna i dopracowana strona tej gry. Siadasz przy odpowiednio szyb-

Comanche 3



Comanche 3 to podkazydym względem dobrej roboty. Doskonały engine graficzny,

bardzo dobry dźwięk, znacznie poprawiony realizm (zarówno model lotu, jak i pole walki) i ogromna, gigantyczna, kolosalna i jeszcze większa grywalność. Niestety, tę ostatnią zaletę będą mogli docenić tylko posiadacze szybkich komputerów – pozostali zasilą rzeszę rozmaitych frustratów... Jeśli masz superszybki sprzęt, kup i zagraj obowiązkowo. Jeśli masz powolny komputer, kup, graj w low-res i pomyśl o wymianie sprzętu.



kim komputerze i małopikselowy świat Voxel Space 2 obejmuje Twój umysł w posiadanie. Wciąża jak diabli... Dolej już nie będę zachwalał... Wystarczy.

Moje ponure wyn(at)urzenia na temat latających Indian zakończę uwagę, że muszę obniżyć notę OGÓŁEM za wymagania... większe od grywalności (no, panie, jeśli nawet Pentium 166 MMX z czteromegową kartą graficzną z dopalaczem nie daje płynności animacji jak należy, to ja wymiękam...). A co do reszty, to... ZAGRAJCIE.

Wiktor Kozłowski

COMANCHE

Nova Logic 1997

IPS CG

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 99%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe: 486, 16 MB RAM, SVGA, karta dźwiękowa; zalecany P200 i 32 MB RAM



PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH

EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chetmska 1/5

Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04

Serwis tel.: (22) 41 53 06

Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Jednostajnie?

- My Ci świat ożywimy!

- KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
- ROZBUDOWA KOMPUTERÓW
- PODZESPOŁY

- TAKŻE •
- SPRZEDAŻ •
- RATALNA •

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWĄ

RABAT 5%
ważny do
końca wakacji



AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE

**1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE
CZeka NA CIEBIE**

CD ROM:

3 DATLAS	146,00
ALBION	138,00
A.D. 2044	122,00
ADMIRAL SEA BATTLES	150,00
ASSASIN 2015	140,00
AZREI'S TEAR	135,00
AVALON CLASIC V.1	69,00
BLOOD & MAGIC	138,00
DEADLOCK	146,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00
DIABLO	155,00
DISCWORLD II	155,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00
HARVESTER	160,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEON	99,00
MEDIOWARRIOR 2	164,00
METAL RAGE	129,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NHL 97	145,00
PIANTASMACHORIA II	175,00
PRIVATIER B/THE DARKENING/	160,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SILENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
STRIKER'96	119,00
SINDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
TOTAL MANIA	142,00
TOMB RAIDER	145,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	185,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
NOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BATTLE ISLE	30,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
IIANIBALL	39,00
IIAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00
MANAGER PR KARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,00
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON' SPELL	30,00
SKAUT KWATERMISTRZ	43,90
SLATERMAN	34,90
SOLTY'S	29,90
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND ADV.	43,90
TAJEMNICA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VDNYL BUGINI Z MARSA	32,00
WORMS	115,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
2 x 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
ETEACHER / Ang.Niem.Franc./	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOPHOBIA	33,50
IIISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

AMIGA:

ALFABET ŚMIERCI	39,00
BEZ KOMPROMISU	35,80
BRVDZ	25,00
DATA GIRL	29,50
DESERT WOLF	42,00
DOMAN GRZECZY ARDANA	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	35,80
F-29 RETALIATOR	39,00
FOREST DUMP FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSEFERA	10,50
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INTERCALARIS	39,00
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPIEC	29,90
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ PIJ.SKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLÉ WAI.RI	25,00
RAID PRZEZ POL.SKE	29,00
SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SIAO FU	49,00
SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SUPER TACKWONDO MASTER	39,00
TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
TENAGENT	51,00
TYTAN	39,00
WORMS	100,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
AMILAB	24,50
AMIEKST PRO GOLD	49,50
HIMER SŁOWNIK	23,00
FIRMA 6.I	160,00
NOVAPAIN	39,00
PISARZ 3.II	37,50
POLONISTA	36,00
SUPERDEMO	49,00
YOU & ME J.ANGIELSKI	33,00



TOMB RAIDER



RED ALERT



DISCWORLD 2

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
ul. WAI.Y JAGIELLOŃSKA 1
KOYNIK "ZAK" /

SPRZEDAŻ IIURTOWA/WYSŁĘKOWA:

80-125 GDAŃSK

ul. KARTUSKA 243

tel. zgłosz. (058) 32 19 44, 31 20 64

tel. kom. 091 521-730

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIEC: ZAOWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM
W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSŁYKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ:
2 PROGRAMY - 5% RABATU, 3 PROGRAMY - 10% RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:

- Karty dzwilkowe, • Głosniki, • Joysticki (20 gat.)
- Dyskiety, • Boki, • Filtry, • Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenie pamięci, • Peryferia do Amigi

M.A.X.

Od momentu pojawienia się gier Command & Conquer i Warcraft II rozpełtała się dyskusja na temat wyższości jednej nad drugą i odwrotnie, a przy okazji – wyższości strategii czasu rzeczywistego nad turowymi. „Dynamiczni strotedzy” uważają produkcje turowe za nudne, klasycy twierdzą, że osobnicy nie dający uroków Panzer General, Steel Panthers czy serii V for Victory to półgłówki.

Spór o wyższość jednego rodzaju gier strategicznych nad drugim nigdy nie zostanie rozstrzygnięty, bo być nie może. Pojawiają się za to próby pogodzenia zwadnionych stron. Jedną z nich jest M.A.X. (pełny tytuł – Mechanized Assault & Exploration).

Historyjka wprowadzająca do gry stanowi 29 784. [dopiero? – Alx] wersję konfliktu ludzi z Obcymi – w dalekiej przyszłości, gdzieś we wszechświecie. Wraz z ładnym acz nieco przydługim intro nie wróży niczego dobrego. Jednak zawartość gry M.A.X. pozwala głęboko odechnąć wszystkim, którzy już zdążyli się w nią zaopatrzyć (nasz tekst jest mocno spóźniony, więc wierzę, że zebrała się ich już spora gromadka) oraz pogodnie patrzeć w przyszłość tym, którzy nadal wahają się, czy warto ją kupić. Warto!

Środowisko naturalne

Autorzy dali nam do dyspozycji 24 misje, które można rozegrać pojedynczo lub w kampanii, kilka misji szkoleniowych i dowolną liczbę scenariuszy generowanych przez komputer. Będziemy w nich rozbudowywać własną bazę, badać teren w poszukiwaniu bogactw naturalnych, umacniać siły zbrojne (stojące jak zwykle na straży pokoju) i gnębić do 3 przeciwników komputerowych, o ile uda nam się adnoleźć ich na mapie.

Walki toczymy po stronie jednego z 8 klanów (każdy ma sobie tylko właściwe cechy) na jednej z 4 planet różniących się krojobrazem – każda oferuje 6 map (w sumie więc mamy 24 mopy). Niestety, różnią się one jedynie tłem, wielkością lądów i liczbą wysp. Są to najczęściej równiny, Inkrustowane nielicznymi skalami i krzaczkami. Możemy zdecydować się na szybką potyczkę lub wziąć udział w długich, skomplikowanych zmaganiach. Wstępem do nich będzie szukanie przeciwnika przez pierwszych 100 tur walki.

Wysyp nowinek

Da gry wprowadzona wiele innowacji, np. symultaniczne rozgrywanie tury. Polega ta na tym, że wszystkie pojazdy mają określoną liczbę punktów ruchu, ale wraz z nastaniem kolejnej tury każdy gracz może od razu przesunąć swoje jednostki. Przypomina to w tym momencie grę w czasie rzeczywistym, a włożenie to może patęgować limit czasu, po którym tura się kończy. Dzięki temu rozwiązaniu gra staje się dynamiczna, co powinno przyciągnąć strategów lubiących szybkie myślenie. Dla kłósków pozostawiono możliwość przełączenia gry w tryb zwykłej rozgrywki turawej.

Sam początek generowanego scenariusza też wygląda świeżo. Za złoto wybrane podczas konfigurowania scenariusza kupujemy jednostki (to już było) oraz wybrane upgrade'y, których ceno rośnie wykładniczo. Nie są to jednak wszystkie jednostki, którymi kierujemy w grze. Oprócz nich mamy też bardzo ciekawe pozostałości po Obcych, napotymane przy opuszczanych bazach. Są to zazwyczaj dość dobre jednostki, które możemy opanować przy pomocy szpiegów. Mają tę zaletę, że ich parametry technicz-

ne poprawiają się wraz z doświadczeniem nabywanym na polu walki, więc ich rozbudowa jest wyjątkowo tania.

Charakterystyki jednostek (składające się z: siły ognia, zasięgu ognia, pola widzenia, szybkości poruszania się i grubości pancerza) zostały tak zaprojektowane, że każdy oddział ma jakieś słabe punkty. Zmusza to do grupowania jednostek w zespoły, bowiem komputer szybko odkrywa słabości gracza i beziłostnie je wykorzystuje (zwłaszcza w gotowych scenariuszach). Ciągniki rakietowe (missile crawler) a dalekim zasięgu ostrzału nie poradzają sobie bez wsparcia samobieżnych radarów (scanner), umożliwiających znalezienie oddalonych celów, oraz czołgów (tank), wyrzutni rakietowych (missile launcher) i myśliwców (fighter), asaltujących je przed atakiem z lądu i powietrza.

Żadna jednostka w M.A.X. nie poradzi sobie bez zaopatrzenia. Tu nie da się jak w C&C wyjechać z fabryki i walić bez opamiętania do wszystkiego, co się rusza, bo nożwyczajniej w świecie – skończy się amunicja. I to szybko. Zazwyczaj jedno ładowanie umożliwia oddanie około 6 salw (utrudnieniem przy strzelaniu jest fakt, że łączy się ono z ruchem – gdy jednost-



Komputer potrafi doskonale wyszukiwać słabe punkty bazy gracza.



ka zostanie przemieszczono, w danej turze nie może już oddać strzału; wyjątkiem są zwiadowcy (scout) i latniwo. Stąd niezwykle ważna jest rola ciężarówek dowożących zapotrzebowanie z kopalni oraz pojazdów naprawczych.

Zapotrzenie nie musi być dowożone wyłącznie ciężarówkami. Służą do tego także rurociągi, mające za zadanie do-

starzyć energię do wszystkich kompleksów bazy, a surowce do fabryk. To zresztą swego czasu wyróżniało M.A.X. spośród innych gier strategicznych: kolejne budynki bazy nie muszą znajdować się w jej bezpośrednim sąsiedztwie, trzeba jed-

nak doprowadzić do nich rurociągi, aby mieć stałą dostawę surowców. Minerale można eksploatować nawet z dna morskiego, jeśli tylko wybuduje się odpowiednie platformy. Zachęca to do eksploracji terenu w poszukiwaniu bogactw, a następnie budowy adległych kopalni, ale zarazem powiększa pole gry, utrudniając obronę rozległej bazy.

Na uwagę zasługuje także rozbudowa jednostek. Można wybrać drogę naukową i wtedy w laboratoriach za darmo usprawniamy jedną cechę we wszystkich typach jednostek (np. szybkość poruszania się, zasięg ognia). Można też zakupić ulepszenie za złoto wydobywane w kopalniach i wytapione w hucie. W ten sposób jednak poprawiamy tylko jedną cechę jednostki wybranego typu. Aby wyprodukowany wcześniej oddział mógł skorzystać z nowego rozwiązania technicznego, w obu przypadkach musi się udać do warsztatu naprawczego i być poddany „operacji plastycznej”.

Oddziały zostały obdarzone ciekawym przyzwyczajeniem, a niekiedy wręcz świetną, sztuczną inteligencją. Wojsko komputera potrafi znaleźć słaby punkt w naszej obronie, trafnie dobierając jednostki do wykonania zadań, bo, potrafią się zdobyć na poświęcenie, aby przerwać naszą linię obrony. Jakkolwiek w generowanych scenariuszach AI jest naprawdę ależ, to w misjach dołączonych do gry jest jeszcze lepsza – wręcz wspaniała. Zdorzałoby mi się widzieć (czego nie znalazłem dotąd w żadnej grze strategicznej) pociski nadiążające znikąd i natarcia dobrze zorganizowanych zgrupowań jednostek przeciwnika. Na wyższych poziomach gry byłem wobec nich niemal bezradny.

Nasze oddziały są także obdarzone inteligencją. Jeśli nie otrzymamy żadnych rozkazów

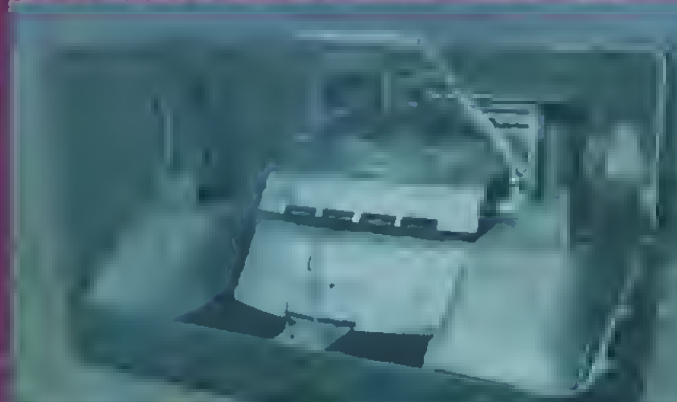
w bieżącej turze, wykonują polecenie z poprzedniej. Może to być ruch w wyznaczonym kierunku lub stonienie w bezruchu, w oczekiwaniu na wroga. Gdy tylko pojawi się on w zasięgu strzału, jest natychmiast niszczone.

Zgrabne opakowanie

M.A.X. to produkt kuszący stratega nie tylko wysokim poziomem merytorycznym, ale i znakomitą oprawą. Na uwagę zasługuje staronna grafika: w pełni renderowane budynki i pojazdy, cienie rzucone przez samoloty, znakomite animacje poprzedzające kampanię czy generowany scenariusz, wreszcie płynny (!) zooming. Pozwala on powiększać mapę główną aż do momentu, gdy pojawią się na niej stosunkowo duże ikony pojazdów, pokazujące bez utraty jakości.

Bardzo wygodna jest też obsługa gry. Zaczyna się od znakomitej konfiguracji (liczba tur, szybkość rozgrywki, tury, początkowe zasoby, wybór jednostek i rasy, osobność w surowce, liczba pozostałości po Obcych), a kończy na rozbudowanym systemie raportów, odzwierciedlających wszystkie ważne wydarzenia, różnorodnych podglądach mapy pozwalających zorientować się w zasięgu dział i widzenia oddziałów, ich stanie technicznym czy odkrytych bogactwach naturalnych. Wszystkie te informacje, niezwykle pomocne w czasie rozgrywki – a zwłaszcza w scenariuszach, gdzie się dużo dzieje – można otrzymać, klikając myszką na wybranym przycisku.

Grn Informuje nas bieżąco o wydarzeniach mających miejsce podczas ostatniej tury, czyli o nowo wyprodukowanych jednostkach, oddziałach przeciwnika pojawiających się w zasięgu widzenia naszych wojsk czy potyczkach. Do



miejsce, w których wydarzenia się rozgrywają docieramy po naciśnięciu jednego klawisza.

Gdy dodamy do tego możliwość ustawienia kolejki produkcji w fabryce (wskazujemy kilka czy kilkadziesiąt oddziałów i po-



dajemy szybkość produkcji, a fabryka sama w miarę posiadanych materiałów realizuje złożone zamówienie), otrzymujemy program wyjątkowo przyjazny dla użytkownika.

Plamy na słońcu

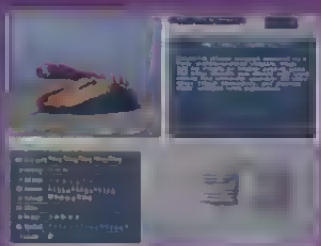
Nic nie jest jednak wolne od wad, o M.A.X. ma jedną wyjątkowo parszywą. Niezależnie od trwania tury – odmierza czas 45 s. Gdy gracz wykona ruchy w klasycznym trybie turowym, komputer przerywa liczenie i przekazuje inicjatywę następnemu. Jeśli jednak wojska gracza zostaną zniszczone i zniknie on z mapy, jego tura trwa 45 s. Jeśli założymy, że gramy z 3 przeciwnikami komputerowymi misję składającą się z 400 tur i 2 z nich nieodwołalnie zakończy walkę w turze 100, co jest prawdopodobne – do końca gry spędzimy w sumie 7,5 godziny, bezsensownie gopiąc się w ekran i czekając na ruch graczy, których już nie ma. Przykre (na szczęście tę dolegli-

wość usuwa patch 1.04 dostępny na dołączonej do tego numeru płytce CD Gamblero).

Inne, o wiele mniejsze wady: powolność programu przy dużej liczbie obiektów, 100-procentowa celność wszystkich jednostek i niezbyt precyzyjna dokumentacja (np. nie wspomina ani słowem o Obcych).

Tipsy dla początkujących

1. Paczątkowo najprostszym sposobem zabezpieczenia bazy są miny. Należy je ułożyć w odległości równej



zasięgowi misle crawlera, ca uchroni nas zarówno przed ostrzałem, jak i inwigilacją jednostek zwiadowczych. Miny można zebrać i przenieść dalej, gdy baza się powiększy.

2. W badaniach i zakupach upgrade'ów powinniśmy

Podsumowanie:



M.A.X. zręcznie łączy grę turową z grą czasu rzeczywistego, dodając

do tego wspaniałą oprawę graficzną, łatwą obsługę i co najmniej niezłą AI. Tego trzeba spróbować.

początkowo skoncentrować się na rozbudowie stacjonarnych wyrzutni rakietowych, radarów i wieżyczek z działami przeciwlotniczymi (twórz zespoły złożone z 3 takich wież). Zadboj o podłączenie ich rurociągami do źródeł zaopatrzenia w surowce – to ułatwi rozbudowę i rozwiąże problem zaopatrzenia w amunicję.



3. Istotnym uzupełnieniem pkt. 2 jest obstawienie bozy piechotą, aby wylapać wrogich szpiegów, którzy zechcą się zapuścić na teren naszej bazy.



4. Jeśli uda Ci się znaleźć pojazdy Obcych, a nie masz infiltratorów, wyslij zespół jednostek, które chroniłyby znalezisko do czasu jego wykorzystania. Komputer bardzo lubi niszczyć bezbronne pojazdy, których nie ma szans przeżyć.

5. W ataku doskonale są tandemy radar + misle crawler, uzupełnione stosowną osłoną przeciwlotniczą i wsparciem noziemnym.

6. Przygotowując atak na bazę, warto do niej najpierw wysłać Infiltratory. Mogą tam coś zgrabnie popsuć na parę tur lub przejąć wrogie pojazdy, doprowadzając do wyniszczenia wroga, zanim nadsięgną nasze siły główne. Przy okazji poznamy dokładnie rozkład bazy (w tym pół minowych) i jej słabe punkty, jeśli tego wcześniej nie uczyniliśmy. Warto przy tym pamiętać, że transportery wiążące in-

filtratory pod wodą są nieostrzegalne dla przeciwnika, ale jeśli przepływają w pobliżu ładu, lubią przyspieszyć – wyjeżdżają z wody i stają się łatwym łupem. Zanim wyda się komendę, warto dokładnie obejrzeć planowaną drogę pojazdu.

7. Gdy nasze lotnictwo atakuje obronę przeciwlotniczą wroga, można znaleźć dla niej zajęcie, wysyłając w pierwszym rzucie puste transportowce. Ponieważ działa automatycznie strzelają do wszystkiego, co znajdzie się w ich zasięgu, gdy nadleć bombowce przeciwnik stanie się bezbronny.
8. Wykorzystaj jednostki zwiadowcze (scout) do atakowania z daskoku wrogich inżynierów i konstruktorów. Mimo niewielkiej siły rażenia, potrafią one zniszczyć czy uszkodzić atakowaną jednostkę i uciec, zanim nadejdą poważniejsze siły wroga.

Ostatnie słowo

Twórcom gry udało się stworzyć spójny świat, w którym można toczyć wspaniałe bitwy z wykorzystaniem ponad 50 jednostek lądowych, pływających i powietrznych. Losowy rozkład surowców w każdej misji doje niemożliwie nieograniczone pole do popisu odkrywcom, budowniczym i dowódcą. Choć gra nie jest pozbawiona wad, z pewnością może konkurować z czołowymi strategiami na rynku. Czekam niecierpliwie na drugą jej część. Jeśli pierwsza jest tak dobra...

Sir Haszak

Interplay 1997

CD Projekt

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 86%

Dźwięk: 73%

Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66,
8 MB RAM, CD-ROM 2x



WYDAWNICTWO LUPUS

60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.

RADIO
WAWA 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW

ATARI lub **C64**

Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/XE
i około 200 tytułów na C64!

NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!

Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!

Prosimy o przysyłanie
zaadresowanych do siebie
kopii ze znaczkami. Skracaj
to znacznie procedurę i czas
dostarczenia katalogu

LK AVALON

LK Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2



Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24
PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ

Białystok AWEX s.c. (0-41) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-43) 44 16 30
Gdańsk AMI COMM (0-58) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk PHU U. ARTICA sp. z o.o. (0-58) 47 02 62
Gnieźno STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-61) 218 51
Kalisz BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kielce FIC JASTA (0-12) 25 76 68 w. 102
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn AX ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Płock P&C CONNECTOR (0-87) 12 67 27
Płock PHU PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HUFT-DENTAL RYSZARD FRANCIK (0-61) 67 74 57
Rzeszów LK AVALON s.c. (0-17) 62 27 07
Szczecin PHU WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-71) 25 24 58
Toruń PHU ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wąbrzeźno AX ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 84 20
Wilno K/Gnieźno ul. d. SED (0-63) 77 82 71 w. 3715
Zielona Góra C-N-T ELECTRONIC s.c. (0-68) 27 22 22
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 68 75

http://www.techlandsoft.com

TOON WORKS

to zabawa, która
spodoba się każdemu
dziecku!
Dzieciaki będą szaleć
za TOON WORKS-em,
który doskonale
wprowadza w świat
grafiki, pozwalając
tworzyć pierwsze
własne arcydzieła

TOON WORKS to
program wystarczająco
prosty w obsłudze dla
dzieci, wystarczająco
wyrafinowany by spro-
stać ich wyobraźni.

Dzięki temu progra-
mowi, Twoje dzieci
będą tworzyć oryginalne postacie, fantastyczne plakaty,
kolorowe pocztówki i wiele innych arcydzieł!

TOON WORKS poza tym pozwala błyskawicznie
wydrukować grafikę interliniową, zaproszenie
laurek na urodziny mamy, babci, z okazji świąt
i wiele innych, używając do tego
przygotowanych przez autorów
w pełni polskich szablonów

Wielki hit kinowy już w wersji płytowej !!!

BATMAN & ROBIN

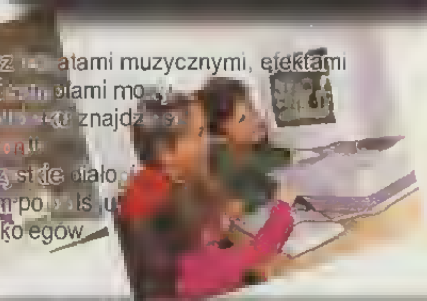
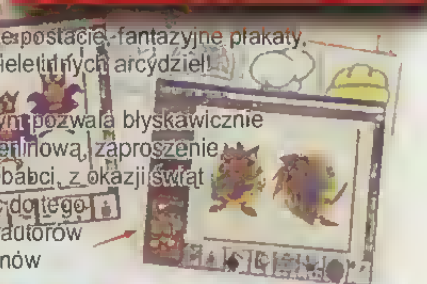
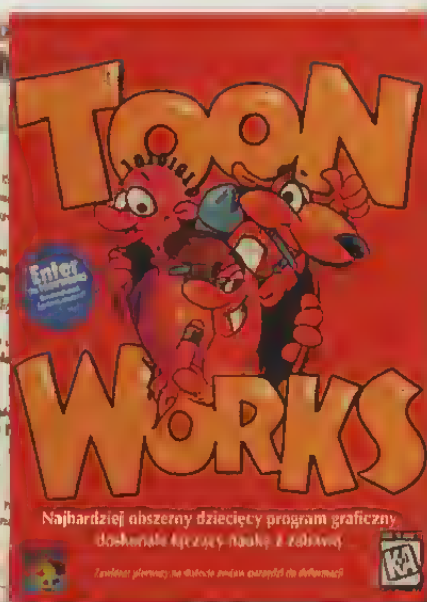
Zostań reżyserem!
To Twoje pierwsze
studio telewizyjne!

Stwórz własny film
animowany z Batmanem i Robinem
w rolach głównych.

BATMAN & ROBIN
jest największym
przebojem filmowym
ostatnich miesięcy.

Wiele większy
przebojem jest ten
program, ponieważ
jesteś już skazany na
śledzenie akcji którą
narzuca Ci reżyser.
Tuż sam jesteś
jego reżyserem!

Stworzony film ubarwisz
dźwiękami i polskimi
dźwiękami moimi
Wraz z programem
dodany graś i mikrofon
Dzięki mikrofonowi
bohaterów graś sam po-
Aż wreszcie zaprosisz
na Twój własny film!



TECHLAND

Zamówienia prosimy składać:
faxem: (062) 737 27 49
telefonicznie: (062) 737 27 47
(062) 737 27 48

listownie pod adresem:
TECHLAND, Parzew 105, 63-405 Sieroszewice

X-WING VS. TIE FIGHTER



Minęło już oszołomienie wywołane pojawieniem się nowego produktu LucasArts na rynku. Produktu, no który od bardzo dawno czekali i po którym wiele sobie obiecywano. Rzeczywiście, no pierwszy rzut oka XWvTF to najlepsza gra, jaką stworzono. Wspaniała grafika, doskonały dźwięk i POZORNIE bardzo wysoka grywalność.

Kilka różnych trybów graficznych pozwoli dostosować szybkość komputera do wymagań gry, ale nie da się ukryć, że grafika jest imponująca tylko w SVGA bez interlace'u – inaczej traci to dużo. Jednak niezły engine sprawia, że już no P133 do się spokojnie groć somemu. Niestety, do trybu multi trzeba mieć odpowiednio szybszą maszynę.

Zastosowany light sourcing, niestety, nie umywa się do tego z Darklight Conflict. Stotki sprawiają wrażenie, jakby wszystkie były pokryte cieniutką warstewką szkła i dziwnie błyszczą w momencie trafienia. Zwłaszcza w przypadku asteroidów wygląda to idiotycznie.

Nojwiększą kichą graficzną w XWvTF są eksplozje (pisałem już o tym w recenzji). Wiem, że dla niektórych nie jest to ważne, ale wydaje mi się, że w grze space combat wybuchy powinny być cokolwiek ładniejsze. Tymczasem są gorsze niż w pierwszym X-Wingu!! Nie ma co nawet wspominać wspaniałych, trójwymiarowych eksplozji w DC czy Wing Commanderach.

Oczywiście, te błędy nie wpływają w sposób istotny na ogólny obraz grafiki, która jest niezwykle dokładna i starannie wykonana. Zwłaszcza tekstury na mniejszych stotkach robią wrażenie – na większych już się tracą rozłożą.

Padata dam dam...

Muzyka jest... zresztą, co można mówić o muzyce Star Wars? Wiadoma, jaka jest i właściwie wystarczy dodać, że została w całości wykorzystana w grze. Brzmi przy tym o wiele lepiej niż w poprzednich grach LucasArts.

Dźwięk też jest znacznie lepszy. Przede wszystkim, poprawiono odgłosy strzelów rebelianckich loserów. Teraz brzmią nie gorzej od imperialnych. Zmienił się też dźwięk silników i jest dokładnie taki sam

XWvTF nie jest grą dla Samotnego Człowieka na Długie Zimowe Wieczory.

Poważna sprawa

Panarząkałem na grafikę i muzykę, mogę więc teraz zająć się ważniejszymi sprawami. Jak się w to gra?

Samemu – niespecjalnie. Misji dla jednego gracza jest niewiele, więc nie bardzo można się wykozać. Poza tym te, co są, to przeważnie zadania treningowe, które Prawdziwemu Pilotowi nie sprawią praktycznie żadnych kłopotów. Zostają więc misje przygotowane z myślą o wielu graczach. Te z kolei są przeznaczone dla KILKU Bardzo Dobrych Pilotów, więc jeden Bardzo Dobry Pilot albo sobie z nimi nie poradzi, albo, jeżeli będzie szczególnie zdeterminowany, poradzi sobie, ale z wielkimi bólami. Po prostu, nawet Bardzo Dobry Pilot nie może być w dwóch miejscach jednocześnie. Dlatego XWvTF nie jest przeznaczony dla Samotnego Człowieka na Długie Zimowe Wieczory. Z kumplami – lepiej.

Gra została zaprojektowana z myślą o graniu w grupie i obsługuje chyba wszystkie znane sposoby łączenia komputerów. Mamy więc LAN, modem, link i oczywiście Internet. Niestety, udało mi się pograć tylko po linku z nieocenionym Asenem (chociaż dobry pilot). Do LAN-u chwilawa nie miałem dostępu, a przez Internet się nie dola. Czemu? Pa pierwsze, Lucas wyprodukował już kilka patchy da gry. Żeby pograć, trzeba je oczywiście najpierw ściągnąć (co w przypadku modemowców już nie jest takie zabawne, bo patche bywają spore).

Kolejną sprawą (zdecydowanie najważniejszą) jest fakt, że do grania w XWvTF potrzebny jest dobry komputer podłączony do SZYBKIEGO łącza. Inaczej nie da się grać. Opóźnienia w tej grze całkowicie niszczą zabawę. Jeżeli już w trakcie grania po linku (choć nie ma wielkiej przepustowości, na ogół wystarcza), ping daje o sobie znać, to wyobraźcie sobie, co musi się dziać przy połączeniu ze Stanami Zjednoczonymi.

Niestety, w tym momencie ujawnia się największa wada XWvTF. Granie w dwie osoby nie jest zbyt przyjemne. Dlatego?

Zauważyliście słowo „pozornie”? Właśnie. W pierwszym momencie wpadłem w zachwyt (nie tylko zresztą ja) i kiedy pisałem recenzję (Gambler 7/97), miałem nieco ograniczone postrzeganie rzeczywistości, do czego przyczyniło się również obejrzenie Trylogii Lucasa po raz 28 495 670. Teraz, gdy emocje opadły i udało mi się solidnie pograć z innym dobrym pilotem, moje spożerzenie no XWvTF trochę się zmieniło.

Najładniejsza gra świata?

No pewno nie, ale obecnie znajduje się w ścisłej czołówce. Wyglądo rzeczywiście abłądnie. Jest w dodatku jedną z nielicznych gier, które równie ładnie prezentują się na screenach, więc sami możecie zobaczyć.



jok w filmach. Bardzo dobrze. Podczas misji cały czas słychać głos oficera, który informuje o wydarzeniach w okolicy i komentuje je. Co prawda, nie wszystkie informacje są przekazywane głosem, ale i tak jest nieźle.

Jest jeszcze jeden mały, aczkolwiek bardzo przyjemny szczegół. Kiedy nasz statek zostanie poważnie uszkodzony, słychać rozpaczliwy wrzask niszczącego Artoo Deetoo (R2D2). Prowie jok w filmie.



Dogfight

Najpierw włączamy dogfight. Wybieramy statki i zaczynamy. Jest genialnie. Adrenalina skacze, widać zbliżający się myśliwiec przeciwnika. Dapadamy do siebie i zaczyna się walka.

W tym momencie okazuje się, że ta, czym się zachwycałem w recenzji (czyli siadanie przeciwnikowi na ogonie i odwrotnie) staje się największym przekleństwem XWvTF. Po prostu, cała walka wygląda tak – przez 5 minut kręcimy się dokoła siebie i staramy tak zmniejszyć prędkość, żeby móc zatoczyć mniejsze koła i wywalić ze wszystkiego, co mamy na pokładzie, w przeciwnika. Tymczasem on przez cały czas naciska przycisk zrównywania prędkości i robi dokładnie to

samo, co my. Po półgodzinie takiego latania człowiek ma serdecznie dość Gwiezdných Wojen, X-Wingów, TIE Fighterów i wszystkiego, co lata w próżni. TO NIE O TO CHODZIŁO!!!!



Oczywiście, ktoś powie, że mażna grać niestandardowo. Zapewnięm, że niezależnie od tego, co się wymyśli i tak skończy się tym, że gracze będą latać dokoła siebie z prędkością 13 MGLT (normalnie lata się z prędkością mniej więcej 60-75 MGLT).

W trakcie dogfightu wychodzi na jaw jeszcze jedno. Jeżeli

TIE Defender w poprzedniej grze LucasArts.

Najbardziej zwrotny statek rebeliancki AW ma gorsze tarcze i mniej laserów niż T/A. O XW nie ma nawet co wspominać, bo przy jego zwrotności jedyną okazją do zobaczenia T/A jest spojrzenie w tylną szybę. Będzie tam na pewno.

Misje

Sytuacja wygląda inaczej, gdy gramy jakąś misję. Możesz się wtedy paczyć jak prawdziwy pilot. Mówisz na przykład do kolegi: „Paspiesz się!!! Mam dwadzieścia T/F na agonii!!!”. A an na to: „Już, już!!! Zala-

Gdzie dwóch się bije...

Sytuację ratuje granie w trzech lub więcej. W trakcie „walki psów”, jeżeli pakujemy się o latanie dokoła kogoś w stanie bliskim bezruchowi, skończy się to rozwaleniem nas przez tego, kto akurat z nami nie krąży. To zmusza całą grupę do przyjęcia innej taktyki walki.

Misje również zdobywają nawy wymiar, zwłaszcza jeżeli gramy w aśmiu, w grupach pa czterech. Niestety, nie sądzę, żeby więcej niż 10% z Was miało szansę pagrać po LAN-ie w XWvTF.

„Finalmą”,

czyli sumując – gra po bliższym poznaniu nieca raczarawuje. Mogłaby być bardziej przemysłana. Natomiast misje powinny być łatwiejsze. Poza tym, główną wadą gry jest jej mała przydatność dla jednej osoby. Uważam to za niedopuszczalne, przecież na razie większa nie ma możliwości grania w multiplayer.

Bicz na Imperium itd.
Gen. Zaaltar

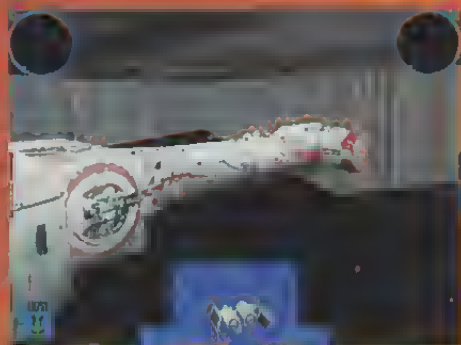


Wnioski



Doskonale wykonana i osadzona w realiach Gwiezdných Wojen gra, niestety, zupełnie nie nadaje się dla jednej osoby. Dyskusyjne jest też granie we dwóch. Zabawa zaczyna się dopiero w GRUPIE. Dlatego moja nowa ocena OGÓŁEM jest niższa niż w recenzji.

któryś gracz używa TIE Advanced a inny nie, to wynik jest z góry przesądzony. Po prostu, T/A przewyższa a klasę każdą inną maszynę, tak samo jak



któryś gracz używa TIE Advanced a inny nie, to wynik jest z góry przesądzony. Po prostu, T/A przewyższa a klasę każdą inną maszynę, tak samo jak

twię tylko te dwa Star Destroyery, co mnie zoatakowały”. W ten delikatny sposób staram się dać Wam do zrozumienia, że misje są nieca trudne. Oczywiście, nie znaczy to, że nie da się ich skończyć. Problem leży gdzieś indziej. Po prostu, cały czas na ekranie panuje niesamowity bałagan. Spajrzenie na mapę gwiezdą najczęśćci prowadzi do zakończenia naszego żywota, bo czas nie staje w miejscu, a statku pilotować się nie da. Z drugiej strony, bez mapy ni ma szans na ogarnięcie tego, się aktualnie i skąd chodzą ataki. Nie

nie przyjemniejsze od tego pod warunkiem wzięcia się w

STAR WARS
X-WING vs. TIE FIGHTER

LucasArts 1997

IPS CG

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 96%

Dźwięk: 95%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe:
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, CD-ROM 2x,
JOYSTICK

Na początku chciałbym napisać o tym, co nie zmieściło się w recenzji w nr. 7/97 (a na czym bardzo mi zależało).

Kiedy zobaczyłem, co Ser Haszczak wciska mi w ręce do recenzowania, miałem ochotę ga skrzywdzić. Przynajmniej trochę. Nędzna okładka, crapowe screenshaty z wstawek filmowych – żenujące.

Gdy adpalilem grę, moje adczucia były jeszcze garsze. Miałem ochotę skrzywdzić Haszysza jeszcze bardziej, ponieważ powitała mnie bardzo nieciekawe i słaba wykonanie in-tr. Jednak kiedy uruchamiłem samą grę, z wrażenia wszedłem pod stół i adszczekałem wszystko, co mówiłem zlego o błogosławionym człowieku, który dał mi da recenzowania tak wspinały produkt.

Okazało się, że Darklight Conflict to bardzo nietypowy space combat. Nietypowy – bo w żadnej grze tego rodzaju nie zastosowano podobnego systemu sterowania.

Fale magnetyczne

Oczywiście, fabuła jest całkowicie bzdurna. Na szczęście, autorzy nie siłą się na sztuczną pawogę i traktują ją z przy-mrużeniem oka. Można ta zau-ważyć przede wszystkim przy czytaniu instrukcji – jest napisana lekkim, zabawnym stylem. Należy też pochwalić polskiego tłumacza, któremu udało się nie położyć wszystkich dawcipów, zawartych w tekście.

Generalnie – w grze jesteś pilotem US Navy porwanym przez Obcych i masz pełnić rolę biologicznego fragmentu ich bardzo specyficznych statków

kosmicznych. Reptanawie (ba tak nazywają się Obcy) trochę zmieniłi Twój kad genetyczny, darzucili mackę tu, dodatkowe adnóże tam, dzięki czemu sta-leś się kampatybilny i już maźna Cię zapakawać na pokład myśliwca.

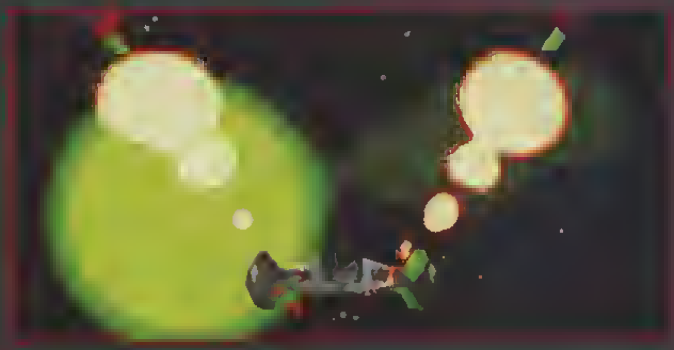
Jest to niezwykle maszyna. Po pierwsze – pilot i statek twarzą jedność na czas pałaczenia (pilata można potem wymontować), po drugie – statek zachowuje się niezgodnie z prawami fizyki. Może się w dowolnym momencie zatrzymać, obrócić, rozwalić kilku przeciwników i natychmiast przyspieszyć do maksymalnej prędkości. Wynika to z zastosowania nowej techniki napędowej: ślizgania się po falach magne-

3-4 razy więcej. Ale mówi się trudno i gra dalej.

Niestety, dalej jest jeszcze trudniej. I ta jest główna wada. Gra jest po prostu za trudna. Nad niektórymi misjami trzeba się naprawdę spora namę-

ka pokazywana jest w trzech wymiarach.

Dzięki doskonałemu rozwiązaniu, jakim są strzałki, możemy się błyskawicznie zorientować, gdzie znajduje się najbliższy wróg (żółta), przy-



jacieli/sajusznika (fioletowa) czy też cel misji (zielona). Urządzenie to jest genialne w swojej prostocie.

Każdy statek jest wyposażony w nie zużywającą energii broń bazową, aktywowaną drugim przyciskiem joysticka, oraz w jedną lub kilka broni dodatkowych. Salwa z laserów, miataczy plazmy, wyrzut-



tycznych. Dzięki temu sterowanie statkiem jest całkowicie niepodobne do sterowania Drahtii, Rapierem, X-Wingiem czy TIE Fighterem.

I tu właśnie kryje się największa zaleta gry. Kolejne misje nie są koniecznością, ale przyjemnością. Nieważne, jak rozwinie się intryga – ważne, czy pojawiają się jakieś nowe fajne statki do rozwalenia, czy też nowa fajna broń do rozwalenia tych nowych fajnych statków. Walka w przestrzeni jest po prostu genialną zabawą. Na dodatek, arcade'owy charakter gry powoduje, że misje nie są zbyt skomplikowane (całkowicie nie znaczy, że są łatwe) i można się skoncentrować na niesieniu masowej zagłady

przeciwnikowi,

którym są przede wszystkim Ovonowie. Statki awańskie wykorzystują tę samą technikę co statki Reptanów, więc walka z nimi jest niezwykle trudna. Poza tym, praktycznie nie ma misji, w której nasza strona występowałaby w przewadze. Ovonów jest prawie zawsze

czy, zanim uda się przez nie przebrnąć. Tylko doskonałe opanowanie

statku

może nas uratować.

Latać będziemy na trzech maszynach reptońskich (myśliwiec, ciężki myśliwiec i bombowiec). Oprócz tego, w kilku misjach zostaniemy umieszczeni w stacjonarnym dziale obrony laserowej. Każdy statek jest wyposażony w dokładnie taki sam zestaw urządzeń pokładowych. Ma więc radar, który pokazuje najbliższe otoczenie (można ga skalować), a przypomina system zastosowany w grach z serii Elite – znajdujemy się w środku, a pozycja przeciwni-

ni rakietowych itd. ta jedno krótkie przyciśnięcie „Fire”. Przytrzymanie go dłużej spowoduje uaktywnienie aslon, zwykle wyłączonych. Taki system ma zarówno wady, jak i zalety. Z jednej strony, nie można prowadzić ognia ciągłego (trzeba ciągle naciskać „Fire”), a z drugiej – można dawać dysponować aslonami i włączać je tylko w momencie bezpośredniego zagrożenia. Zapobiega ta zużyciu energii pakładowej. Jest ona wykorzystywana do odpalania broni energetycznych, do zasilania aslonów oraz dopalania silnika. Normalnie silnik nie zużywa energii, jednak w momencie włączenia boosta jej zużycie jest bardzo duże. Jedynym miejscem, w którym

darklight
CONFLICT

Electronic Arts/Rage 1997

IPS CG

Zręcznościowa

PC CD-ROM, PSX

Grafika: 95%

Dźwięk: 89%

Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM, CD 2x (zalecam joystick)

Nieważne, jak rozwinie się intryga. Ważne, czy pojawią się nowe fajne statki do zniszczenia oraz nowa fajna broń do zniszczenia nowych fajnych statków.

GAMBLER

można uzupełnić nadwątłone zapasy jest

hyperprzestrzeni.

W świecie Reptonów do poruszania się na większych odległościach używa się hyperprzestrzeni (HS). Przechodzi się da niej tylko za pomocą specjalnych portali. W czasie lotu w HS nie działa żadna broń oprócz podstawowej. Można się natknąć na niebieskie i pomarańczowe smugi światła. Te pierwsze to antymateria, która zabiera nam energię. Jak łatwo się domyślić, te drugie służą do doładowania baterii.

Trzeba bardzo uważać przy przelatywaniu przez portale. Oczywiście, nie walna na nie

miejsce, to w dziewięciu przypadkach na dziesięć czeka nas tam

walka.

Najważniejsze to, jak w każdej zresztą grze zręcznościowej, dobre ustawienie klawiatury (najlepiej grało mi się na joysticku i klawiaturze). Na kursarach ustawiamy sobie przyspieszanie i zwolnienie oraz obrót dokoła osi. Gdzieś w pobliżu – zmiana broni i zasięgu radaru. Można też dorzucić natychmiastowe włączanie wstecznego ciągu. Niestety, nie można dawalnie skonfigurować innych przycisków joyo. Program obsługuje tylko dwa. Duży błąd.



wpasć. To zawsze kończy się, niezwykle skądinąd efektowną, eksplozją. Nie należy też próbować dostać się tam razem z innym statkiem. Wymieszanie się molekuł dwóch abcych organizmów bywa dla nich niezdrowe i kończy się tak samo, jak wpadnięcie no portal. Nie radzę też przechodzić tuż przed, lub tuż za, innym obiektem. Po wyjściu z hyperprzestrzeni możemy nie zdążyć uniknąć nagłego, niekoniecznego, nie pożądanego, spotkania III stopnia.

Kiedy jednak uda nam się przeżyć podróż i dotrzeć na



Podstawą walki jest zmniejszenie ciągu silnik w zależności od sytuacji. Zwrotność statku zależy od szybkości. Gdy szybciej lecimy, trudniej skręcić. Jeżeli prowadzimy walkę kontaktową, to nasza prędkość nie powinna spadać do zera. Wtedy jesteśmy wystawieni jak kaczka do ostrzału. Radzę nauczyć się używania wstecznego ciągu (pozwala natychmiast zatrzymać się doskonale, jeżeli chcemy szybko przelecieć przez portal) oraz wykonywania obrotu wokół własnej osi. Jak zagracie, zrozumiecie, czemu się to przydaje.

No i, oczywiście, nie zapominać o osłonach. Choć początkowo trudno się przyzwyczaić do takiego nietypowego systemu, wkrótce zaczniemy żałować, że istnieją one tylko w DC. Trzeba się jednak wykazać odrobiną refleksu. Kiedy słyszymy, że w naszym



kierunku zmierza rakiet przeciwnika, należy natychmiast dać pełny ciąg i włączyć osłony. Jeżeli ktoś do nas strzela – podobnie. Pamiętajcie, że kiedy działają tarcze, można używać jedynie broni podstawowej.

Brak już miejsca na opisanie wszystkich niuansów DC, dlatego powoli zmierzam ku

podsumowaniu.

Darklight Conflict to gra na niezwykle wysokim poziomie. Nieznana firma Rage zaskoczyła nas doskonałym wykonaniem i wielką dawką grywalności. Ca prawda, nie-

którzy mogą narzekać na brak filmików między misjami, ale należy pamiętać o czystej zręcznościowej charakterze gry. Jest ono trochę za trudna dla początkujących (mamentami także dla zoawansowanych), ale dzięki nowatorskiemu podejściu do tematu (dotąd zarezerwowanego dla LucasArts i Origin), daje dużo przyjemności. W nią się po prostu przyjemnie gra. Polecam ją tym, którzy wahają się, czy kupić XWvTF czy nie. Jeżeli nie macie dojścia do sieci, nie zastanawiajcie się – kupcie DC.

Dark ZooltaR

Sciemnienie



Doskonała gra ze wspaniałą grafiką, dźwiękiem, grywalnością i pilotem

z mackami. Miejscami trudna, a nawet cholernie trudna. Mimo to, polecam każdemu.



Pilot i statek tworzą jedność na czas połączenia.



Zawsze dokładnie celuj – colt to nie uzi, ma tylko sześć kul w magazynku.

Outlaws jest nowatorską grą 3D. Pojawia się w niej wiele unikalnych pomysłów, warto więc poświęcić jej trochę uwagi.

Na pewno trzeba wspomnieć o broni używanej w Outlaws. Są dwa przyzwoite odpowiedzi na dwa sposoby strzelania – szybki i celny tylko na niewielkie odległości oraz wolniejszy, ale bardziej precyzyjny. W zależności od sytuacji należy użyć jednego lub drugiego przycisku. Oczywiście, zawsze trzeba dokładnie celować – colt to nie uzi, ma tylko kilka kul w magazynku. (Tutaj chciałbym wszystkich przeprosić za błąd, jaki wkładł się do recenzji Outlaws – Gambler 7/97. Napisałem, że rewolwer głównego bohatera jest 8-strzółowy, a oczywiście jest 6-strzółowy.)

Broń

Piacha – nierzeczywiście skuteczna, jeden cios powala przeciwnika. Jest tylko jedno „ale”, trzeba do niego podejść (z drugiej strony – nie jest to takie trudne, jeśli gro się z komputerem).

Rewolwer – można strzelać szybko seriami z biodra lub celować z wyprostowanego ramienia. Przy stosowaniu pierwszego sposobu szybko tracimy wszystkie naboje; drugi jest dokładniejszy.

Winchester – doskonała, 12-strzółowa, precyzyjna strzelba. Ma cołkiem sporą siłę rażenia, stała – bez względu na odległość, z jakiej strzelamy. Zaopatrzona w celownik

optyczny stoje się niesłychanie pomocno przy „oczyszczaniu” rozległych terenów.

Śrutówka – broń, której celność drastycznie maleje ze wzrostem odległości, dobra w wielopokojowych, niewielkich pomieszczeniach. Naprawdę odłotowa (kowboje lotają i spływają po ścianach), ma tyl-

ko jedną wadę – jest jednostrzółowa, trzeba ją ładować za każdym razem. Mimo to, bardzo lubię jej używać.

Podwójna śrutówka – poprzednią pomnożenie przez 2. Można walić pojedynczo lub z obu luf jednocześnie (przeciwnicy jeszcze łodniej fruwać). Jest to zaj*.* broń. Wyskok zza

Outlaws w sieci



Opcje multiplayer w Outlaws daje kolejną możliwość urozniczenia zabawy. Menu jest przejrzyste, łączyć się można przez sieć, wykorzystując protokoły IPX i TCP/IP, przez modem i zwykły kabelek. Gra toczy się na sześciu specjalnie przygotowanych poziomach. Zmierzyć się może do ośmiu graczy (z jednego egzemplarza gry może korzystać trzech). Przewidziane są cztery tryby zabawy, trzy standardowe – deathmatch, teamplay, Capture the Flag – i jeden dość oryginalny – Kill the Fool With the Chicken. Możemy wybrać jedną z sześciu dostępnych postaci. Ci, którzy ukończyli grę, na pewno od razu rozpoznają twarz szeryfa Andersona i pięciu jego największych wrogów.

W Outlaws przez sieć gra się zupełnie inaczej niż w grze FPP. Ołaczego?

Otóż po pierwsze, odporność postaci na strzały z każdej broni jest bardzo mała – nawet gdy ma się „zbroję”, trzeba grać niezwykle ostrożnie.

Po drugie, kluczem do szybkiego ustrzelenia przeciwnika jest bardzo dokładne celowanie. Dlatego gre się „z przyczajki”. Stosowaniu takiej taktyki sprzyja spora liczba ciemnych zakamków i przejść. Często się zdarza, że niepostrzeżenie zajdzie kogoś od tyłu, wtedy dwururka... a jeśli chcesz, żeby poleciał bardzo wysoko, to kucnij za nim i strzel od dołu.

Po trzecie, trzeba ładować broń. Śrutówka jest jednostrzółowa, dwururka dwu- itd. Sześć kul z kolta wychodzi błyskawicznie.

Wszystko to sprawia, że Outlaws zupełnie nie przypomina pojedynków w Duke Nukem czy Quake'a, gdzie często zupełnie na ślepo [bądź niezupełnie – Alx] strzela się z broni o bardzo dużej sile rażenia. Komu nie zdarzyło się przenieść do niemal wykończonego przeciwnika z Oevastatora czy bazuki? Nie miał on wtedy szans... Inaczej jest w Outlaws. Każdy celny strzał zabiera tak duży procent życia, że nigdy nie wiadomo, kto wygra.



Nigdy nie wciskaj przycisku biegania w wodzie!



wlinka, bach! i gość nakrywa się nogami, Yeeeo!

Obrzyn – wyrzuca z siebie prysznic śrutu. Niszczy wszystko, co porusza się na dystansie ok. 2 metrów przed Tobą. Na większe odległości zupełnie nieprzydatny.

Nóż – dźgamy nim lub rzucaamy. W pierwszym przypadku jeszcze skuteczniejszy niż pięść, w drugim – cichy, ale zbyt powolny i zawodny.

Dynamit – niezwykle kłopotliwy w użyciu. Zapala się go jednym przyciskiem, a rzuco innym. Bardzo trudno wyczuć, gdzie spadnie. Lont długo się pali, każdy zdąży uciec – no, chyba że w grze w sieci strzela właśnie z działka. Zanim uda mu się je złożyć, może pięknie polecieć na księżyc.

Szybkostrzelné działko stacjonarne – broń o największej sile i zasięgu rażenia, ale szybkostrzelna za cenę zerowej manewrowości. Z tą kolubryną nie można biegać. W grze z komputerem średnio przydatna, w sieci – no cóż, wbrew pozorom jest bardzo skuteczna, trzeba tylko znaleźć miejsce, w którym nikt nie znajdzie Cię od tyłu.

Inne akcesoria

Apteczki – wiadomo.

Torby medyczne – aktywacja przez naciśnięcie przycisku „użyj przedmiot”.

Eliksir – niebieska buteleczka z czerwonym krzyżykiem, dająca maksimum zdrowia.

Niewidzialność – wiadomo.

Zbroja – trzy typy od light do hovy, ukryta w sekretnych przejściach. Zabezpiecza Twoją d*. * przed ołowiem.

Luneta – umożliwiała korzystanie z winchestera z „celownikiem optycznym”. Trzeba

dwa razy wcisnąć klawisz wybierający tę broń.

Łopata – w niektórych miejscach, np. przy murach domów, znajdziesz grunt podatny na jej działanie. Pokop trochę (nie w łopatę, oczywiście) i sekret jest Twój.

Pióra i atrament – czasem można znaleźć jakieś kartki leżące na półce. Napisz coś na nich, usłyszysz dziwny dźwięk. Pobiegnij po okolicy, na pewno gdzieś niedaleko otworzyło się tajne przejście.

Lom – gdy przy próbie otwarcia drzwi otrzymasz komunikat, że są zablokowane...

Gwiazda szeryfa – w stopniu bliżej nie określonym zwiększa siłę Twojej broni.

Olej – odpowiedni klawisz włącza lampę olejową. Przydaje się ona w ciemnościach, jednak sprowadza na Ciebie ogień wrogów, których Ty nie widzisz. Dlatego bezpieczniej rozjaśnić monitor i zgasić lampę, bo wtedy sytuacja się odwraca – Ty ich widzisz, a oni Ciebie nie... Bang! Bang!

Klucze i amunicja – wiadomo.

Zupełnie zwyczajne rzeczy

Ciemności – patrz wyżej („olej”).

Wysoka – umieszczane przedmioty – zasięg skoku zwiększa się kilkakrotnie, gdy skaczesz trzymając bieg. Bieganie jednak męczy, więc trzeba go używać tylko wtedy, gdy to konieczne.

Woda – nigdy, przenigdy nie wciskaj przycisku biegania w wodzie! Powietrze kończy się wtedy szybciej, a płyniesz tak samo. Jednak nie to jest najgorsze. Może się zdarzyć, że (jok to przy bieganiu) zmęczysz się pod wodą, a wtedy paraszasz się bardzo powoli... bul, bul, bul i rybki się cieszą.

Bossowie – każda plansza kończy się pojedykiem z jakąś szczyką ze świata bandytów. Jeżeli boss trofi pierwszy, giniesz od razu, więc strzeż się. Nadchodzące spotkanie łatwo rozpoznać – gość wygłasza trochę dłuższe teksty.

Kilka porad

przydatnych przy przechodzeniu trudniejszych plansz (odnoszą się tylko do tych fragmentów, które mogą Wam sprawiać większe kłopoty).

W tartaku – żeby odnaleźć brokujące trzy koła zębote, biegajcie w kierunku przeciwnym do prądu wody i strzelajcie do czerwonych przełączników. Wtedy zaczną się przesuwac drzwi, otwierając nowe przejścia. Tak znajdziecie dwa koła. Przejście do trzeciego jest tuż przed miejscem, gdzie znaleźliście pierwsze, tylko przełącznik znajduje się wysoko pod sufitem [i nie załamujcie się, siedziałem na tym poziomie dłużej niż na pozostałych – Alx].

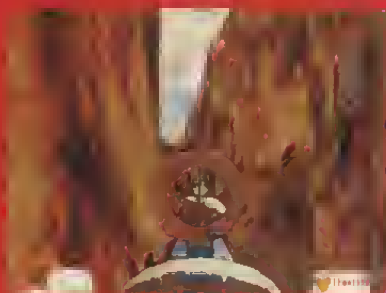
W kanionie – gdy znajdziecie urwisko z narysowaną strzałką skierowaną w prze-

GAMBLER

paść, skoczcie tam (zajebicie, mówię Wam). Potem, wiończąc

się po jaskiniach, znajdziecie urwisko, na którym wyraźnie słychać wycie wiatru. Skoczcie tam tyłem i trzymajcie bieg do przodu – powietrzna winda wyniesie Was wyżej.

Plansza ostatnia (Rancho Big Rock) – po kilku wycieczkach na miarę komandosa (hi, hi) zestrzel wiszącą w stodole pakę słomy. Wejść do dziury wyrwanej w podłodze. Wyjdiesz kominkiem, w sam środek... W bibliotece jest przełącznik w podłodze, uruchamiający na chwilę drzwi na dole – w podskokach pobiegnij tam i wcisnij dźwignię. Gdy znajdziesz drugi kominek wysoko nad sobą, zapal światła i po belkach w ścianie wskocz na górę.



Mom nadzieję, że te informacje pomogą Wam w zobawie z Outlaws. A jest w co się bawić, bo, mimo nie najnowocześniejszej grafiki, to jedna z najbardziej wciągających gier FPP, jakie się ostatnio ukazały.

Westernowy Tymoteo



LucasArts 1987

IPS CG

3D

PC CD-ROM

Grafika: 50%

Dźwięk: 98%

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x, Windows 95



Ostatni nabój

Outlaws przykuło mnie do komputera na wiele godzin. Ciekawie przygotowane misje, doskonałe zbudowane nastrój gry, ładne animacje i dobrze rozwiązana opcja multiplayer powodują, że tytuł ten jest bardzo atrakcyjną propozycją dla wszystkich miłośników gier FPP.

C&C: RED ALERT

Red Alert to wspaniała gra dla jednej osoby. Pomijając okropne sekwencje wideo i animacje [?! - Alx], można śmiało stwierdzić, że jest jedną z najlepszych gier dostępnych na rynku. Ale człowiek to istota sprytna, a gracz komputerowi to stworzy najsprytniejsze ze wszystkich. Zaś komputer? Nie jest przeciwnikiem zbyt wymagającym... Można z nim wygrać bez trudu albo sprytem (np. wysyłając mu pod bazę Cruisera za pomocą Chronosphere czy rozstawiając miny na złożach mineralnych), albo po rosyjsku (50 czołgów jednocześnie).

Firma Westwood dobrze o tym wie. Dlatego na kompaktach do gry Red Alert umieszczono pełny zestaw programów potrzebnych do grania w Red Alert przez sieć. Tak, tak, nie trzeba nic dopłacać ani kupować dodatkowego softu. Jeśli masz modem 28 800, świat stoi przed Tobą otworem!

Uruchamiając Red Alert pod Windows 95, znajdziesz opcję Internet Game. Jeśli już zarejestrowałeś się w Westwoodzie (na CD znajduje się program służący do automatycznej rejestracji), otrzymasz swoje hasło i login. Gdy wybierzesz Internet Game, komputer połączy Cię automatycznie z serwerem Westwood (Wchat), gdzie podajesz swoje dane. Możesz teraz pogadać z wieloma osobami i pograć, niestety, z jedną tylko osobą – na Wchat nie można grać w więcej niż w 2 osoby (plus Sztuczna Inteligencja). Jeśli chcesz pograć z 7 kolegami, to musisz sobie kupić abonament na specjalne serwery: Kali albo TEN. Ostrzegam też, że serwer Westwooda jest w chwili obecnej przeciążony i próba rozpoczęcia gry może

się skończyć wypadnięciem z sieci albo nawet resetem komputera.

Program Wchat ułatwia Ci życie, upraszczając interakcję z ludźmi do klikania myszką i ewentualnego wklepiania obelg. Interfejs Wchat jest łatwy, nie trzeba znać protokołu IRC (jeśli wiesz, co to jest, to dobrze, jeśli nie, jeszcze lepiej). Jeśli chcesz wysłać prywatną korespondencję do uczestnika rozmowy, naciśkasz jego imię – już nie trzeba się bawić komendą /MSG, aby prywatnie wyznać komuś miłość. Jeśli chcesz pograć, naciśkasz ikonę z sierpem i młotem, jeśli chcesz zmienić kanał, wybierasz inny z listy dostępnych. Obok nazwy kanału podana jest liczba osób obecnych w nim.

Wchat, bo tak się nazywa miejsce, gdzie możesz pograć lub pogadać, składa się z kanałów. Co to jest kanał (channel)? To oddzielona część sieci, z której nie wychodzą rozmowy tam prowadzone. Nie możesz wiedzieć, co dzieje się w kanale, jeśli nie ma w nim Ciebie. Nie możesz też wysłać informacji poza kanał.

Z kanałów do gry interesują Cię tylko te z Red Alertem. Można wepchnąć się do gierki, jeśli w kanale znajduje się tylko jedna osoba. Ta osoba to gospodarz (host). To on ustala parametry rozgrywki takie, jak liczba jednostek, mapa do gry i inne bajery. Bądź grzeczny, bo jeśli mu się nie spodoba, może wyrzucić Cię ze swojego kanału. Gdy uzgodnicie wszystkie detale, rozpoczyna się gra: albo Ty i on prze-

ciwko komputerowi (opcja dla mięczaków), albo toczycie ze sobą śmiertelny pojedynek.

Jeśli sam chcesz być gospodarzem gry, naciśkasz ikonę z czerwonym młotkiem (he, he). Możesz wtedy wypróbować na swojej ofercie specjalne sztuczki, mając do dyspozycji własną, specjalnie do tego stworzoną mapę. Jeśli drugi gracz nie ma mapy gospodarza, to zostaje mu ona automatycznie wysłana przed rozpoczęciem gry.

Jeśli masz ochotę porozmawiać z kimś przed bitwą, wybierz się do któregoś z Chat Channels. Na Red Alert Channel jest najwięcej osób, zazwyczaj około 80, w tym 20 aktywnie uczestniczy w grze. „Uczestniczy”, czyli prosi o pomoc techniczną (tacy są ignorowani), o pomoc w zakończeniu jakiejś misji (są pogardzani), szuka dymu albo wirtualnego (w grze), albo słownego, lub utrudnia innym sesję Wchat (wypełniając ekran obelgami lub ciągle powtarzającym się tekstem, tzw. Flood – zalewanie). Na tym kanale znajdują się też boty, np. @TanyaBot – automatycznie wyrzucający osoby używające wulgaryzmów albo zalewające ekran.

Istnieją też kanały poświęcone innym grom (np. Quake'owi), flirtowaniu, różnego rodzaju głupiemu gadaniu albo pewnym narodom. Tak, tak, czasami pojawia się Polska lub Poland Channel. Można stworzyć własny kanał do rozmowy, nadając mu dowolną nazwę. Jako gospodarz takiego kanału możesz wybierać grono uczestników za pomocą opcji Kick, poza tym masz frajdę, jeśli ludzie w ogóle do Ciebie zaglądają.

Trzeba wspomnieć, że najczęstszym tematem rozmów w kanale Red Alert jest krytyka graczy stosujących taktykę tank-rush (patrz dalej).

Taktyki multiplayer

Granie z innym człowiekiem to coś zupełnie innego niż przeciwko komputerowi. Komputer nie zaatakuję Twojego Construction Yard po 3 minutach gry pojazdem APC wypełnionym Engineers, komputer nie ustawi swojego Construction Yard w środku Twojej bazy za pomocą Chronosphere i MCV, komputer nie zaatakuję Cię setką czołgów...

Komputer nie jest przeciwnikiem zbyt wymagającym. Można z nim wygrać dzięki przewadze intelektu lub... siły (50 czołgów).

Najprostszy sposób wygrania przeciwko komputerowi lub żywemu przeciwnikowi to zbudowanie 5 fabryk, które szybko skonstruują 100 czołgów. Taka siła pokona każdą linię obrony – jest to wspomniana wcześniej taktyka tank-rush. Żeby pokonać cwaniaka grającego w taki sposób, trzeba być albo bardzo pomysłowym, albo również zbudować 100 czołgów do obrony swojej bazy.

Istotą gry multiplayer jest przesada. Trzeba przesadzać z liczbą czołgów, piechurów, budynków newralgicznych i harvesterów. Nowicjusza łatwo rozpoznać po tym, że ma jeden Construction Yard, dwie



Metalowe emblematy Radzieckich i Aliantów, płyta CD z muzyką z gry, koszulki Red Alert. Wszystko to miłośnicy gry mogą kupić (sumaryczna cena 40 USD) w internetowym sklepie Westwood

MULTIPLAYER

Istota gry multiplayer jest przesada.

GAMBLER

War Factory i jedną Refinery, podczas gdy doświadczony gracz ma już pięć Construction Yard, dziesięć War Factory i pięć Refinery, plus dużo Samów i Tesli.

Aby zwyciężyć, trzeba jednocześnie rozwijać bazę, instalacje obronne i wojsko. Zasada prawidłowego rozwijania bazy polega na tym, że najpierw trzeba zbudować rafinerię, potem baraki, potem dwie fabryki, znów rafinerię i następne dwie fabryki. W tym samym czasie musisz wyskoczyć wielu piechurów z rakietni-

taktyką ludzkich graczy jest masowy nalot. Sześć samolotów MiG lub Longbow zniszczy każdy budynek lub jednostkę. Musisz pilnować, aby nie doleciały do celu. Buduj więc wysunięte placówki obrony plot., otoczone piechurami raketowymi. Zawsze miej ruchomą rezerwę czołgów i piechurów do obrony bazy przed desantami i nagłymi atakami. Rosjanie powinni otoczyć bazę wilczurami.

Otocz swoje Construction Yard, Tech Centres, Radar Site, Samy i Tesle murami be-



cami i wybudować dużo harvesterów. Piechurzy obronią Cię przed najazdami i nalotami, a harvestery uzupełnią

tonowymi, ochroni to je przed infiltracją i desantem wrogich Engineers, powstrzyma też pociski czołgów przeciwnika.

Obserwuj ciągle, co przeciwnik robi – „wiedzieć” znaczy „zapobiegać”.

fundusze. Aby mieć ciągle dopływ gotówki, potrzebnych jest ok. 15 harvesterów.

Gdy jesteś już pewien, że atak wroga na pojedynczy budynek czy jednostkę (Construction Yard czy harvester) nie pozbawi Cię szans na zwycięstwo, możesz pomyśleć o pierdolach typu Missile Silo czy Chronosphere.

Gry multiplayer zazwyczaj wygrywa się dzięki fabrykom. Jeśli masz przewagę produkcyjną i ekonomiczną, musisz tylko uważać, żeby nie popełnić błędów (na przykład wysyłając wszystkie swoje jednostki przeciwko bazie przeciwnika w momencie, gdy on stoi desant plus atak lotniczy, plus bombę jądrową) i wygrać bitwę. Ale uważać trzeba do końca, bo nigdy nie wiadomo, co wróg próbuje zrobić.

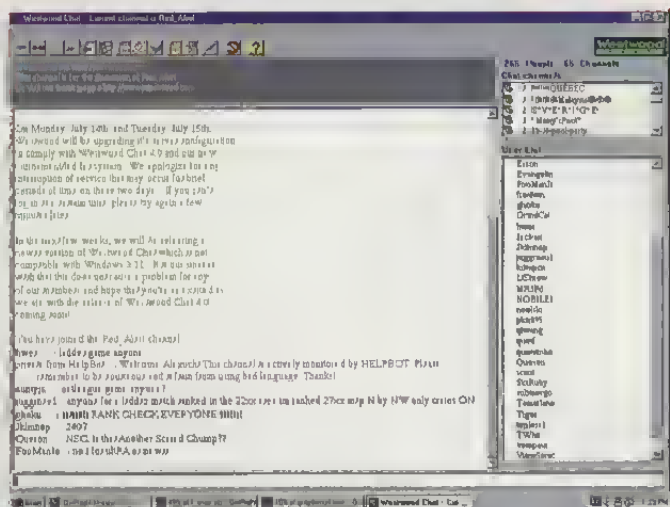
Drugą najpopularniejszą (po ataku hordy czołgów)

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się więcej o strategiach gry w Red Alert, zajrzyj na strony WWW poświęcone tej grze. Są wypełnione dobrymi radami.

Jako nowicjusz w RA, zostaniesz prawdopodobnie roznieśiony przez pierwszego lepszego gracza. Dobrym treningiem przed walką internetową jest opcja Skirmish z 6 AI – nabierzesz nawyku szybkiej rozbudowy bazy i skutecznej obrony.

Ostatnia rada: obserwuj ciągle, co przeciwnik robi – „wiedzieć” znaczy „zapobiegać”.

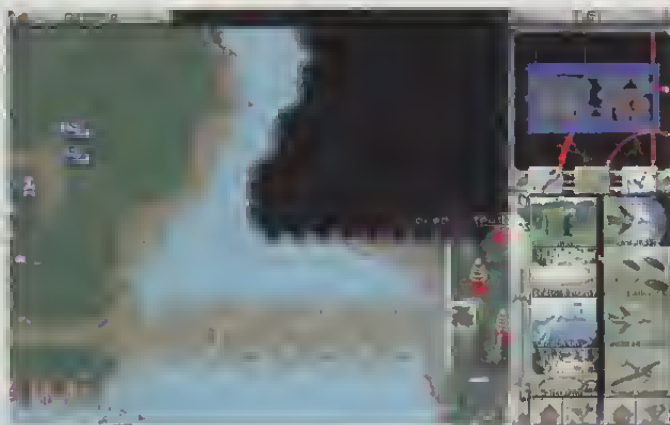
Jeśli czujesz się na siłach, możesz się zapisać do ligi RA, np. pod WWW.THELADDER.COM czy WWW.NETLEAGUE.COM. Ja wolę „drabinę”, bo łatwiej się awansuje i nie można oszukiwać przy meldowaniu wyników bitew (tylko przegrany może informować



o wyniku). The Ladder jest zdominowana przez zwolenników tank-rush. Dużym problemem jest osiągnięcie pierwszych szczebli „drabiny”, bo nikt nie chce grać z nowicjuszem. Pozycję w lidze można poprawić, wygrywając z wyżej uplasowanym przeciwnikiem. Awansujesz wtedy o połowę różnicy Waszych rang (np. jesteś na miejscu

się, godzina grania. To znaczy, że każda gra zwiększa o 7 zł rachunek telefoniczny, płacony TP SA. Nie wszystko więc wliczone jest w cenę gry, JESZCZE [i dopóki TP SA będzie monopolistą, zawsze – Alx]. Zresztą 150 zł za 2 kompakt plus wejście w internetowy świat rozgrywek między ludzkich – to bardzo tanio.

Dusabre



2000 i wygrywasz z numerem 1000 – dostaniesz się na 1500). W Netleague można zdobyć nagrody za dobre miejsce lub za passy wygranych gier. Istnieje też turniej RA, można się jeszcze chyba dopisać. W chwili gdy powstawał mój tekst, „drabina” zmieniała serwer i nie wiem, czy dalej znajduje się pod tym adresem.

Osoby łączące się z Internetem za pomocą modemu (do gry potrzeba minimum 28 800, do rozmowy wystarczy nawet 14 400) powinny pamiętać, że każda gra przez Internet zabiera dwie godziny czasu: godzina szukania przeciwnika i próby połączenia

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

Virgin/Westwood 1996

IPS CG

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 81%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:

DOS - 486 DX2/66, 8 MB,

CD-ROM 2x;

Windows 95 - Pentium,

8 MB RAM

INTERACT
by Multi-Styk

przedstawia
V3

JEDYNY SPOSÓB NA MISTRZOSTWO W WYŚCIGACH SAMOCHODOWYCH!

Wersja dla
konsoli
299,99 zł*

Profesjonalna Kierownica z pedałami.
Dostępne wersje: PC, SONY PlayStation, Nintendo 64.

Wersja dla PC
300,99 zł*

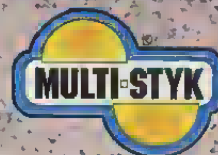


Sprzedaz detaliczna:

Distributer: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Chorzów: COMPTONIC, ul. Chrobrego 22; Czechowice-Dziedzice: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; Czeszów: EMPIK, ul. N.M.P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT”, ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN”, al. N.M.P. 31; Dąbrowa Górnicza: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Ełka: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FIBER, ul. Główna 21; ul. Ujście 17; Głogów: ART-COM, ul. Granwalda 120; Kłajka: ULISSES, ul. Średnia 26; Kłajka: EMPIK, ul. P. Skargi 8; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 8; CATOM - SDH „Skatbek”, ul. P. Mickiewicza 4; Katowice: ASCOM COMPUTER, ul. Maja 6; Keszka: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowieska 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzka 109; GIGA, ul. Wilczy 10; Łódź: FOX COMPUTERS, ul. Orlowskiego 16; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 31; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 15a; MIKRO, ul. Piotrkowska 61; MP, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Dąbrowska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowicki 10; Poznań: DESALES, Rynek Główny 6; Poznań: MPK, ul. Ratajczaka 44; Radom: HST, ul. Żeromskiego 2; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: IMM VOIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34; ul. Elise Kuli 1; ul. Zamkowa 10; Sanok: GAMBIT-COMEX, ul. 1-go Listopada 5; Warszawa: TRISTAR, ul. Modrzewska 12; Białe Komputery, ul. Warszawa 12; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAN COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZCZOLAND, ul. Różańska 42; Tarnobrzeg: GAMBIT, ul. Orlowskiego 20; Toruń: EMPIK, ul. Wielka 18; Warszawa: EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Młodych 25a; ul. Pereda 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Amali Rudowej 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, ul. Gen. W. M. 2; MOLT, ul. Grzegorzka 30; STAYM, ul. Bartycka 26; Wierzbę EMPIK, ul. Kościuski 21/23; EKE, ul. Szwedzka 6/7; DYSKLAND, ul. Szwedzka 25; ul. Główna 1; ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPIK, ul. Boh.-Wiesieplano 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOIS.

* sugerowana cena detaliczna z podatkami VAT.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Koszówkowskiego 42; 04-744 Warszawa Młodych,
tel. (022) 15-66-44, 613-36-04, fax 15-66-43.



UWAGA! Wersje konsolowe i inne akcesoria firmy INTERACT posiadają 12-miesięczną gwarancję.

688(I)

HUNTER/KILLER

...nawet w bestii wsiadł się w białe twójego serce...

Zanurz
się w
czeluści
oceanu w
autentycznym
okręcie
podwodnym 688(I)
klasy Los
Angeles.

Powstały przy
współpracy U.S. Navy
Defence symulator
wciągnie Cię głęboko w
najciemniejsze zakątki
głębin.

System operacyjny okrętu podwod-
nego, który zawiera
wszelkie najnowocześniejsze
urządzenia kontroli
broni i śledzenia
pozwoli Ci wyjść
cało z każdej opresji!

W opcji gry wieloosobowej
pozostaje tylko jedno pytanie:
Jak długo potrafisz wstrzymać oddech?

BSA informuje

Nielegalne kopie kupione po niższej cenie zapewniają:
Jakość: Która nawet w twardej może doprowadzić do roztępienia nerwowego w starciu z wadami i brakami
charakterystycznymi dla kradzionych kopii

Pewność: Przebywania w permanentnym stresie związanym z popełnianiem przestępstwa zagrożonego
nawet karą pozbawienia wolności oraz narażeniem na wirusy

Aktualizacje: Coraz bardziej wyszukanych wersji wirusów czekających na opanowanie i zniszczenie kolejnych ofiar

Zwalczanie problemów: W osamotnieniu, ponieważ ujawnienie użytkownika nielegalnej kopii grozi poważnymi konsekwencjami

Gorąca antypiracka BSA: (0-22) 661 55 12

SKLEPY FIRMOWE:

AGHUS - W-wa, Włók 19 • ANIKOM - Białystok, ul. Piłsudskiego 38 • ARTICA - Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45 • DILANG - Szczecin, Pl. Rodła 8
• CATON - 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4 • COMAT - W-wa, Dw. Centralny paw. 12 • CHA DIGITAL - W-wa, Al. Jerozolimskie 2
• Dom Handlowy „FENIKS” - IV p. Wrocław • Dom Handlowy „PODWALE” - I p. Wrocław • DYNAMIC - 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejewskiej 16
• MAKRO-FAN - Olsztyn, Pl. Wolności 2/3 • P.H.U. „JANA” - 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4 • ULISSES - Kalisz, ul. Śródmiejska 26 • SKLEPY EMPIK
• „WALDI” - Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57 • XYZ - Lublin, ul. Okopowa 6

Dystrybucja na terenie RP: IPS CG. 02-916 W-wa, ul. Okrężna 3
tel.: 642 27 66, fax.: 642 27 68. <http://www.ipscg.waw.pl>
filia w Zabrzu: Marne ul. Pl. Wolności 262
tel.: 032-171 56 11 w 460; 175 39 72

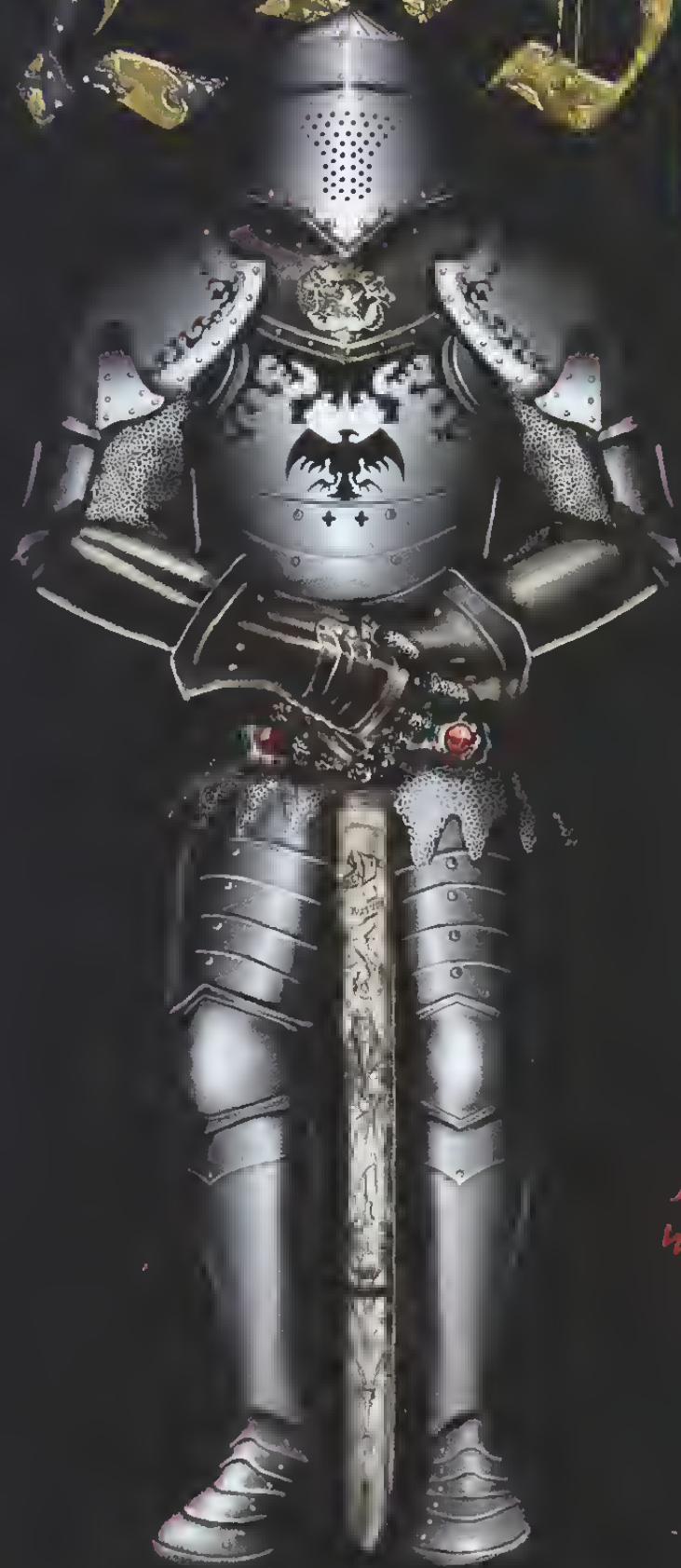


<http://www.janes.ea.com>

Jak pozostać niesłyszalnym w chwili, gdy 7000 ton

nie ważne conosisz, ważne w co grasz.

GRASZ



*już w październiku
w sieci Optimusa*